CLUB Nintendo®

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

CONOCE A:
MORTAL KOMBAT TRILOGY
PARA EL N64

KIRBY SUPER STAR
TETRIS ATTACK

ZERO RACER
DRAGON HOOPER
BOUND HIGH
PARA EL VB

ULTIMATE MORTAL KOMBAT
PARA EL SNES

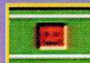
DRAGON HEART
PARA EL GB

TIPS DE:
SUPER MARIO 64
SCOOBY DOO

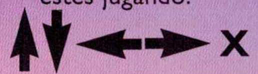


Año 5 No.10
Precio $12.00 M.N.

HAVE A NICE DAY!



Para que aparezca un comentario en pantalla que diga HAVE A NICE DAY! ("¡Que tengas un buen día!") presiona lo siguiente mientras estés jugando:





Además del comentario, a un lado del tiempo aparece una cara feliz en donde te indican en qué cuarto estás jugando. Este código no te cuesta ni un centavo.



Para provocar un terremoto y que el oponente pierda el balón presiona:

↑↑↑ L o R

Este código tiene un costo de 30 centavos.

SEE ME LATER



Para hacerte invencible (por un instante) presiona:

X, X, X, R

Este código tiene un costo de 20 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



ROBOTRON!

Para hacer que tu compañero ejecute una super canasta activa este truco presionando:

X, X, Y, Y, R

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario ROBOTRON!. Este código tiene un costo de 5 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.

SUPER BOOST!



Para activar el Super Boost presiona (mientras estás jugando) lo siguiente:

R, R, R, Y, X

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario SUPER BOOST!. Este código tiene un costo de 35 centavos.
El botón R lo puedes substituir por el botón L.

HERE BOY!

Para llamar al balón (o mejor dicho al perro) presiona lo siguiente en cuanto el balón se convierta en perro y comience a huir de todo mundo:



Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario HERE BOY!. Este código tiene un costo de 10 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



TRUST ME!

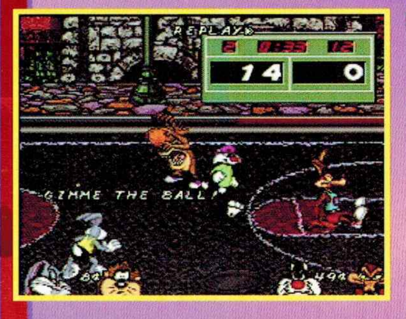


Para cuando juegas dobles y tu compañero no confía mucho en ti presiona lo siguiente mientras estás jugando:

Y, X, Y, X, Y, X, R

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario TRUST ME! y así podrás pedir pase como cuando juegas con la máquina. Este código no te cuesta ni un centavo. El botón R lo puedes substituir por el botón L.

GIMME THE BALL!



Para que cuando le des un pase a tu compañero e inmediatamente te regrese el balón, presiona lo siguiente mientras estés jugando:

R, Y, R, X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla un comentario GIMME THE BALL!. El botón R lo puedes substituir por el botón L. Este código te cuesta 10 centavos.



Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.

Si no encuentras el rombo túnica opción la verás a la derecha

Kirby Super Star

Si tienes SNES y estabas esperando un excelente juego para este sistema, te tenemos buenas noticia, pues aquí tenemos un completo análisis de este juego que está muy entretenido. Checa cada uno de los 9 juegos de que se compone Kirby Super Star.

9

Ultimate MK y MK Trilogy

Este mes traemos bastante información de los 2 juegos de MK tanto para el N64 como para el SNES. Entérate de todos los detalles como movimientos, combos y personajes de ambos juegos en un análisis previo a su salida.



78



17

Tetris Attack

Tal vez el concepto de "acomodar fichitas" no te parezca muy llamativo, pero espera a conocer Tetris Attack para el SNES. Un juego extraordinariamente fácil de aprender, pero con horas y horas de diversión. Checa nuestro reporte completo en este número.



82

EDITORIAL

Comentábamos en nuestro número anterior de nuestro viaje a Seattle, Washington el pasado mes de agosto. Creemos que fue muy positivo, pues poco a poco el mercado de videojuegos latinoamericano se ha ido ganando un lugar y un respeto frente a los demás mercados. Poco antes de que México hiciera la presentación del N64, el mercado chileno hizo lo propio en un evento al cual asistieron nuestros cuates Julio Arrieta, Mike Shachter y Peter Main de Nintendo de América.

Los ojos de NOA voltean cada vez más frecuentemente hacia nuestros mercados, los cuales poco a poco se han ido fortaleciendo gracias al combate a la piratería y a la disminución de la fayuca, que como hemos mencionado, engaña sobre las verdaderas cifras de consumo en nuestros países (antes, creían que esas cifras se consumían sólo en Estados Unidos, pues ahí era donde se compraban).

Itochu y Gamela han hecho muy bien su trabajo frente a Nintendo y Club Nintendo, cuando tiene la más mínima oportunidad, también pone su granito de arena mostrando datos, cifras, cartas de los lectores y echando unos rollos increíbles para lograr cada vez más cosas para quienes disfrutamos de los videojuegos en latinoamérica. Seguimos ganando terreno y estamos suguros que, juntos, pronto tendremos grandes y agradables sorpresas.



ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #10 Octubre 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DEC.V

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCIÓN EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
J. Carlos González
CORRECCION DE ESTILO: Antonieta Ramírez S.
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



Respecto a la pregunta de Julio César Gracia en la sección Dr. Mario Año 4 # 6, no sólo en SMW 2 Yoshi's Island, Yoshi pone huevos. También en Super Mario World en la escena de Yoshi's Island # 1.

Ramón Cortes Licona
Irapuato, Gto.

Efectivamente. ¿Será coincidencia o tiene algo que ver con el nombre de la secuela?

◆

¿Por qué dicen en el comic de Street Fighter que Ryu y Ken fueron entrenados por Gouken cuando en la arcadia (ya hace tiempo) dicen que fueron entrenados por Sheng Long?

Jiram René Garrido Glz
Tehuacán, Pue.

Antes que nada debes tener presente que las historias de la película, animee, comic japonés y comic americano tienen distintas versiones; sus adaptaciones no siempre son basadas en forma perfecta a la del videojuego.

◆

Esta vez no escribimos para criticarlos aun cuando escriben cosas tan extrañas como: "El N64 podrá utilizar cualquier técnica de programación utilizada en los sistemas anteriores, pero sería un desperdicio. Es como si alguien siguiera haciendo programas de T.V. en blanco y negro si le es más fácil hacerlos en color".
Nos preguntamos si Steven Spielberg sabía esto cuando filmó La Lista de Schindler.
Bueno, pero no todo es Nintendo, así que: ¿Dónde está Konami? ¿Dónde está Capcom? ¿Y Square? ¿Y Enix?
Por último, en su hoja del sumario deberían escribir con letras pequeñas "La información contenida en esta revista, puede cambiar de último momento" con esto solucionan el problema de información oficial.
Saludos.

EL CLUB SIN NOMBRE
Cuautitlán, Edo. de Méx.

Spielberg filmó la película en color aunque la procesó en blanco y negro... y es que le hubiera sido muy difícil encontrar película en blanco y negro, pues ya no se fabrica. Spielberg lo hizo con intención y si alguien encuentra una razón para hacerlo en el N64, también podrá hacerlo.
Seguramente las noticias que hemos publicado en la sección Extra de este mes y de meses anteriores han resuelto tus dudas sobre las compañías que nos preguntan, y es más: Enix se encuentra desarrollando un juego en el que se rescatan técnicas de programación como las que nos mencionas en tu carta (de animación), este juego se llama Wonder Project J 2 y aunque es seguro que no veremos en este continente nos muestra otra de las "facetas" de programación del N64.



◆

Al terminar Mega Man's Soccer sólo vuelve a salir la pantalla de presentación. No sé si es porque utilicé password, si es que debo marcarle gol al Dr. Wily en lugar de ir a penales, si es que no eliminé a los robots en orden correcto o si es un defecto de fábrica. Yo creo que este juego debe tener final, porque aún quedan unos cuantos efectos de sonido y 2 músicas que me falta escuchar según el Sound Test. Ayúdenme.

Julio N. Camacho G.
Caracas, Venezuela.

Para molestia y desconcierto de quienes hayan acabado este título no tiene un final digno, bueno ni siquiera un final no digno. Respecto a los efectos y músicas que están en el sound test, seguro les pasó como a veces le pasa a Club Nintendo: ya tenían todo programado y listo pero por razones de espacio o cualquier otra hay que sacar o sustituir información pero se olvida que hay menciones adicionales de ella en alguna otra sección.

◆

¿Cuántos personajes salen en Super Mario Kart R y cuántos son nuevos?

ISAY BOCANEGRA RAMOS
La Paz, B.C.S.

El prototipo que hemos visto tiene la misma cantidad de personajes, sólo que salió Donkey Kong Jr. y en su lugar entró Wario. Kamek hizo su aparición desplanzando a Koopa, además de eso no sabemos nada de este juego, pero tendremos más información en nuestros próximos números.

◆

En un número anterior de la revista, un lector comenta que el N64 es lo mejor que hay en videojuegos pero para mí es mejor el SNES; no digo que el N64 no sea bueno, lo que quiero decir es que el SNES es y seguirá siendo la base de todos los videojuegos.

Manuel Hernandez Perez
Cd. Cuauhtémoc, Chih.

Efectivamente. Si la industria del videojuego ha llegado a tal grado de desarrollo tecnológico ha sido por los pasos que se han dado desde hace muchos años. La popularidad que lograron los videojuegos a través del NES y el SNES en todo el mundo hicieron que más jóvenes se interesaran y exijan cada vez más y más.
En la semana que leímos tu carta, pudimos adquirir un lote de videojuegos para NES y fue muy curioso ver la nostalgia y emoción que causó en los videojugadores que colaboran en la revista quienes no resistieron la tentación de jugar varios títulos que hacía mucho no jugaban.
La situación económica actual no es fácil, por eso tendremos que sacarle más jugo a los títulos con los que contamos; lo bueno de los sistemas NES, SNES y GB es que tienen mucha variedad y diversión.

◆

Estoy un poco triste porque mi Virtual Boy se descompuso y es nuevo. Lo compré el 13 de diciembre de 1995 en el Palacio de Hierro y ahí sólo me dieron 3 meses de garantía; no entiendo qué pudo pasar si un día lo dejé bien y al día siguiente no encendió, tan padre que se veía. Bueno, tendré que juntar para mandárselo a Luigi a su nueva dirección.

Vargas Calderón Guibaldo
México, D.F.

Pues lo que hayas juntado lo podrás utilizar en otras cosas, ya que te tenemos una buena noticia. Tu sistema está bajo la garantía del distribuidor oficial en México (ya sea Itochu o Gamela, que como habrás leído es lo mismo). La garantía que te da la tienda de 3 meses significa que ellos se encargan de mandar a reparar el sistema (obviamente con Luigi) y regresarlo a la tienda para que tú lo recojas, pero cuentas con una garantía de un año en todos los productos Nintendo con el sello Itochu o Gamela. Llévaselo a Luigi a Hamburgo # 10 Col. Juárez o llámale al 535-2090.

◆

Tengo una idea ¿podemos mandar ilustraciones para portadas de la revista? ¿Qué significa SNK?

Marco Antonio Dávila
Mexicali, B.C.

No podemos, pues tenemos siempre que buscar la más atractiva sobre el título más atractivo para los lectores. Incluso de último momento varias veces hemos tenido que cambiar la portada, pues llega algo mejor que lo que teníamos. SNK significa Shin Nihon Kikoku (Nuevos Proyectos de Japón).

◆

Quisiera saber ¿qué fue lo que les hizo Johnny Cage a los programadores de Williams para no incluirlo en el Mortal Kombat del N64?

ENRIQUEZ DOMINGUEZ JOSELUIS
El Oro, Edo. de Méx.

Pues el actor Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego que era competencia directa de Mortal Kombat. Por eso este actor ya no fue considerado para las otras secuelas.

◆

No pude evitar la tentación de ilustrar un período significativo para los videojugadores como lo es la angustiosamente morosa transición de un sistema a otro ¡Esto es historia! Cosa digna de contarles a los nietos.

Gerardo Hdez.
Ensenada, B.C.

En la revista año 5 # 6 página 76 y 77 anuncian que ya está a la venta el cartucho de Marvel Super Heroes aunque lo acababan de anunciar en el E3 (página 70) ¿ya está a la venta Marvel Super Heroes y Street Fighter Zero?

TAKUMA
Salina Cruz, Oax.

Efectivamente ya salió a la venta Marvel Super Heroes (Bueno, eso esperamos). En el caso de Street Fighter Zero nos enteramos en nuestro reciente viaje a Nintendo el pasado mes de agosto, que es probable que Capcom no lo comercialice, pero si así fuera Nintendo entraría al rescate comercializándolo en nuestro continente, más noticias de esto en la sección Extra de este mes.

◆

Siempre que estén ante un juego difícil, no se desesperen, claro que es más fácil decirlo que hacerlo, así que cuando un jefe se ponga muy difícil o el área sea muy larga y haya que empezar todo de nueva cuenta, antes de poner el dedo en el reset, o peor aún en el Power piensen esto:
Cuando Thomas Alba Edison estaba tratando de crear la bombilla eléctrica (foco) un ayudante le dijo: "Ya ha tratado 400 veces de encenderla, ya fracasó demasiado. Mejor olvídelo y vaya a descansar", pero Edison contestó: "No; no he tenido 400 fracasos, sino 400 victorias, ya que ahora sé que por medio de esos 400 caminos no lograré realizarlo y no perderé más tiempo intentándolo de nuevo por esos caminos".
Yo pienso que es mejor calmarse y pensar en nuestras victorias tanto en los videojuegos como en nuestras vidas y no perder el tiempo pensando en derrotas. La vida (y los videojuegos) es corta y bella como para pasarla deprimido o enojado.

José Daniel Martínez
San Nicolás de los Garza, N.L.

Qué bueno que a ti y a Thomas se les prendió el foco.

◆

Eso de que el N64 esté sin cartucho y sin, por lo menos, otro control no me parece. Ya era tradición que los sistemas de Nintendo trajeran cartucho incluido.

Jorge Eduardo Badia
México, D.F.

Pues aquí en nuestro país el precio al público será al rededor de $ 3,030.00 más IVA, pero habrá un paquete en el que se incluye el juego de Super Mario 64 y tendrá un precio de $3,725.00 más IVA. Este paquete lo puedes encontrar en franquicias de Nintendo y tiendas autorizadas donde recibirás la garantía oficial de Nintendo.

◆

¿Por qué cambiaron tan drásticamente Wave Race? A mí me fascinó como lo mostraron al principio, como que las lanchas futuristas lo hacían ver impresionante y la sensación de velocidad lo hacía insuperable.

Adalberto M. Espíritu
Mexicali, B.C.

Seguramente ese cambio se dio por buscar algo diferente, ya que pronto podremos ver en el N64 el juego de F-Zero. Ambos juegos serían muy parecidos, así que seguramente la gente de Nintendo decidió hacer Wave Race diferente.

◆

Es injusto lo que ustedes le hacen a nosotros sus cuates. Yo estuve rogando para que abrieran una sección R.P.G. y ahora que apareció Super Mario R.P.G. a todos les gusta y llega al primer lugar de popularidad. Chrono Trigger es excelente y jamás estuvo en la lista ¿Y Breath of Fire 1 y 2? ¿Secret of Mana? ¡Debe haber más popularidad y no sólo hacer alboroto cuando salen juegos de Nintendo!

EKURIDER
San Luis de la Paz, Gto.

Esos títulos en su época se vendían muy poco en nuestro país y nunca se vendieron en forma oficial aquí; sin embargo, ahora ya hay más seguidores como tú lo marcas en tu carta. Seguiremos respondiendo dudas y publicando descubrimientos de juegos RPG en proporción a las cartas que nos lleguen.

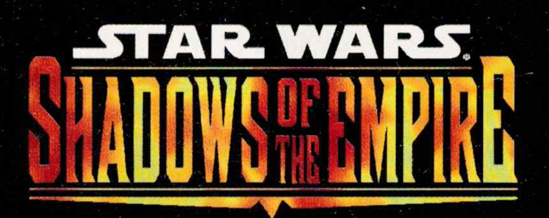
◆

Mi juego Super Castlevania IV tiene un problema. Al parecer la placa está floja y al insertarlo en el SNES a veces funciona y a veces no. ¿Podría arreglarlo Luigi? ¿En cuánto me saldría la reparación? También quiero saber cuánto cobra por cambiar la batería y por la limpieza de un cartucho.

SIMBA
Tlalnepantla, Edo. de Méx.

Le preguntamos a Luigi y nos comentó lo siguiente: "Necesitas traer tu cartucho al taller y si está rota la caja (que es lo más probable) se cambiaría y te cuesta $60.00 aproximadamente. En cuanto al cambio de la batería tiene un costo de $15.00 y la limpieza del cartucho es gratis". ◆





Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... las fuerzas rebeldes han perdido la última batalla contra el poderoso Imperio Galáctico. Ahora, visiblemente dañadas, navegan por el espacio buscando desesperadamente un refugio donde puedan nuevamente reorganizarse.

Lamentando la pérdida del hombre que ama, la Princesa Leia Organa ha ideado un plan para rescatar a Han Solo, quien está encerrado en un bloque de gélida carbonita y es prisionero del malvado caza-recompensas Boba Fett.

Luke Skywalker, Lando Calrissian y el Escuadrón de Alas X, comandado por Wedge Antilles, viajan hacia el planeta Tatooine para encontrarse con el mercenario Dash Rendar en un intento desesperado por interceptar la nave de Fett, quien ha decidido entregar su valioso cargamento a Jabba el Hutt.

Mientras tanto el Emperador Palpatine, decepcionado por el fracaso de atraer al joven Jedi al lado Obscuro de la Fuerza, ha ordenado a Darth Vader supervisar los nuevos planes de construcción de una nueva arma imperial, conocida como el proyecto Endor. Además ha solicitado la ayuda del Príncipe Xizor, un poderoso comerciante en la galaxia y quien secretamente es líder de la más importante red criminal conocida como Black Sun. En un intento de convertirse en la mano derecha del Emperador, Xizor ha ideado una conspiración para desacreditar a Darth Vader. Reclutados por la bellísima Guri, la letal replicante y lugarteniente de Xizor, asesinos y caza-recompensas se han esparcido por toda la galaxia para llevar a cabo el principal objetivo del malvado Príncipe: eliminar a Luke Skywalker.













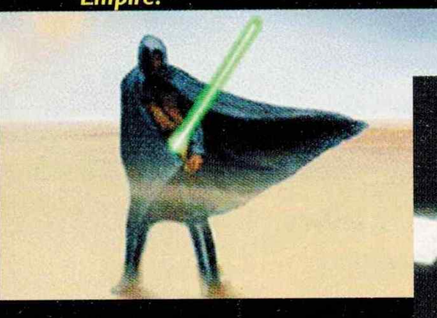


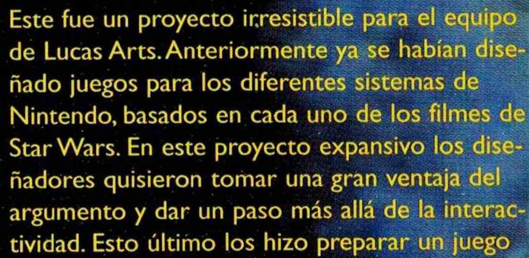
Esta podría ser la introducción a una de las más recientes continuidades del fantástico universo de Star Wars. Titulado como **Shadows of the Empire** (*Sombras del Imperio*) este nuevo episodio de la trilogía (que se ubica entre el Imperio Contraataca y el Regreso del Jedi), fue lanzado al mercado en Abril de este año y ha sido llevado a través de una novela escrita por Steve Perry, una serie de comics publicada por Dark Horse, un CD grabado con música compuesta especialmente para Shadows por Joel Mcneely, figuras de acción realizadas por Kenner y, como era de esperarse, próximamente en un grandioso videojuego, programado por la gente de Lucas Arts y creado especialmente para el Nintendo 64.



Estos son algunos de los personajes que aparecen en esta aventura: Dash Rendar, Guri, Luke Skywalker y la Princesa Leia.

Este es el malvado Principe Xizor y se encarga de hacer las cosas más difíciles para los rebeldes en Shadows of the Empire.

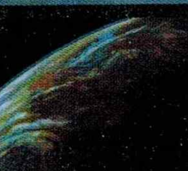




Todas las imágenes pertenecen a los cinemas display del nuevo juego programado por Lucas Arts: Shadows of the Empire para el Nintendo 64.

Este fue un proyecto irresistible para el equipo de Lucas Arts. Anteriormente ya se habían diseñado juegos para los diferentes sistemas de Nintendo, basados en cada uno de los filmes de Star Wars. En este proyecto expansivo los diseñadores quisieron tomar una gran ventaja del argumento y dar un paso más allá de la interactividad. Esto último los hizo preparar un juego para un sistema que en ese entonces (Enero 1995) aún no existía. Para diseñar el software, el equipo de Lucas Arts utilizó la computadora Onix de Silicon Graphics para emular las capacidades del software del Nintendo 64.

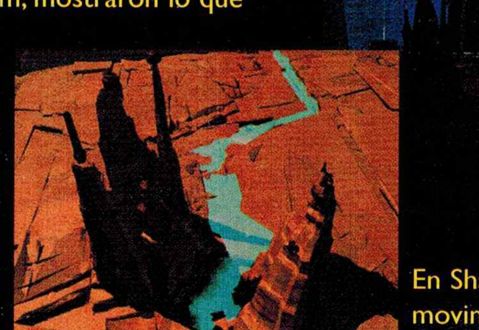




Sobre la mecánica del juego se decidió conjuntar los múltiples géneros de representación gráfica, por ejemplo, Super Star Wars (realizado en 1992 para el SNES) fué un juego llamado de movimiento lateral o scroll de lado. Otros, como Doom, mostraron lo que se conoció como vista personal.

La impresionante ciudad Imperial de Coruscant originalmente fue diseñada para los filmes de Star Wars (aunque nunca se utilizó), pero su realización fue concretada paraShadows of the Empire.



Una de las principales escenas de acción se lleva a cabo en el Cañon de Beggar. Aquí,Luke es emboscado por los asesinos de Xizor y sólo Dash Rendar podrá salvarlo.

En Shadows, podrás correr por el nivel con movimiento de vista personal, pero habrá situaciones donde tu vista se convertirá en la de una tercera persona, ya que la cámara se alejará y tú podrás ver al personaje moviéndose en un mundo 3-D. En otras ocasiones volarás un "Snowspeeder" durante la batalla en el planeta Hoth, conducirás veloces motos dentro del gran Cañon de Beggar o tripularás una poderosa nave espacial entre un campo de asteroides, defendiéndote del terrible ataque de las fuerzas de Imperio.







Al final, en una misión suicida, te adentrarás en las alcantarillas bajo la ciudad Imperial de Coruscant en un intento por liberar a la Princesa Leia de las seductoras garras del malvado Xizor.
Lo mejor de todo, es que ya falta muy poco para que puedas tener este increíble juego para el N64 (¿Te imaginas?, si las anteriores adaptaciones para el SNES fueron muy buenas ¿cómo será la de este sistema con todo lo que puede hacer?) y si antes de la salida de este título nos encontramos alguna novedad, te la haremos saber. Por lo pronto el Imperio extiende sus maléficas sombras a través del Universo con **Shadows of the Empire** y recuerda...
¡Que la Fuerza te acompañe!



Las imágenes del Nintendo 64 son tan reales,que parece que estás jugando dentro de las películas de Star Wars.











INFORMACION

SUPERNESESARIA



Si estabas buscando un juego que tuviera bastante variedad te tenemos una buena noticia, pues próximamente podrás conocer un nuevo título para el SNES llamado Kirby Super Star. Este juego contiene 9 juegos diferentes (unos más complejos y largos que otros, pero a fin de cuentas bastante divertidos). Seguramente has de estar esperando a que comencemos a hablar del juego en lugar de escribir introducciones sin sentido, así que mejor pasemos a ver qué tanto tiene este juego.

Para empezar, ya dijimos que Kirby Super Star tiene 9 diferentes juegos, pero no todos están disponibles desde el principio, conforme vayas avanzando y completando algunos de ellos, podrás entrar a otro nuevo y así hasta que puedas abrir los 9 juegos en total. El juego cuenta con batería y 3 archivos en los que podrás ver el porcentaje que has completado del juego.



Antes de entrar a cada uno de los juegos verás una pantalla en la que hay una breve descripción del juego, el récord de la escena además de la dificultad, la cual está marcada con estrellas (entre más estrellas, más difícil es el juego).







Manejando a Kirby



Y:Inhaling
/Spitting out
B:Jump/Hovering
A:Copy an enemy
/Make a helper
Return a helper
/Void a copy
SPRING BREEZE

Al principio veremos que Kirby conserva la gran mayoría de sus movimientos básicos, como correr, volar, barrerse y comerse a sus enemigos para copiar sus habilidades, pero además de esto, tiene una serie de movimientos nuevos que podrás ver en una pantalla especial que obtendrás con simplemente presionar Start en el control Pad.

Como en anteriores juegos, tú puedes adquirir los poderes de un personaje con solo absorberlo y comiéndotelo (al absorberlo presiona el botón A), esto te permitirá adquirir nuevas habilidades dependiendo de las habilidades que tenga este personaje, por lo que tendrás que conocerlos a todos muy bien.





Sin embargo, este juego cuenta con una nueva opción que consiste en hacer que alguno de los enemigos te acompañe, lo cual es bastante útil pues es como tener dos poderes en uno. Para lograrlo, primero debes obtener los poderes de alguien como lo ejemplificamos antes.



Ahora, si presionas el botón X liberarás al personaje del que adquiriste el poder y a ti te deja como Kirby normal, lo que significa que puedes obtener otro poder si así lo deseas.

Ahora Kirby puede tener otro poder y además ser auxiliado, lo que lo hará más poderoso.



Bueno, pero ahora veamos los 9 diferentes juegos que tiene Kirby Super Star

SPRING BREEZE



Nuevamente hay problemas en Dream Land, ya que el rey Dedede una noche y junto a sus secuaces han robado toda la comida de este sitio. Así que como en otras ocasiones, Kirby debe de ir a rescatar la comida antes de que todos los habitantes de Dream Land sufran por su falta (de la comida, no de Kirby).



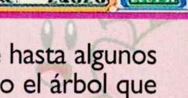
Este juego es bastante parecido a anteriores títulos de este personaje, en donde él debe avanzar por escenas llenas de enemigos (y uno que otro cuartito escondido por ahí) para así al final, enfrentarse al jefe del nivel.

Para los que ya han jugado los otros juegos (de aventuras) de este personaje, no tendrán pero ningún problema en terminar las 4 escenas que componen Spring Breeze. Este juego es más bien para que te acostumbres a los nuevos movimientos o para que las personas que jamás han tocado un juego de Kirby (muy mal hecho) comprendan un poco mejor a este personaje.









Este juego es tan parecido a anteriores (si, ya lo dijieron *&^#%%^) que hasta algunos jefes famosos regresan como el árbol que te arroja manzanas y te sopla o Lololo y Lalala.

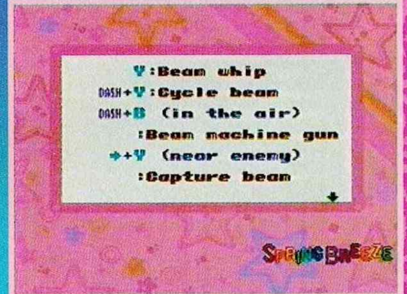






Pero eso no es todo, ya que otra cosa que puedes hacer es compartir el poder que tienes con el de tu enemigo, así que si el que te viene ayudando es un total inútil le puedes pasar tu poder y él lo tomará y se convertirá en el personaje del que lo tomaste.

Por cierto, cada poder tiene una gran variedad de movimientos diferentes. para saber cómo se hacen, sólo presiona Start y aparecerá una pantalla con una breve explicación del poder y los movimientos.





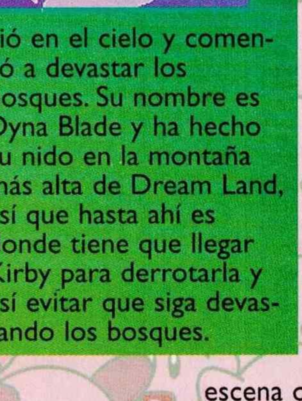
Además de todo lo anteriormente expuesto, también existe otra clase de poderes que obtienes al eliminar a cierta clase de enemigos. Generalmente estos poderes tienen mucho poder (¡qué obvio!) y afectan a todos los enemigos en pantalla. Lo malo de estos poderes es que su uso está limitado y sólo los podrás usar de una a tres veces.







Un día que parecía común en Dream Land, se vio opacado cuando una extraña ave apareció en el cielo y comenzó a devastar los bosques. Su nombre es Dyna Blade y ha hecho su nido en la montaña más alta de Dream Land, así que hasta ahí es donde tiene que llegar Kirby para derrotarla y así evitar que siga devastando los bosques.



En este juego tienes que encontrar 5 plumas de Dyna Blade que están regadas en Dream Land, para que así puedas ir con este enemigo a derrotarlo. La mecánica del juego es bastante parecida a Spring Breeze, pero con la diferencia de que aquí, cada escena está indicada en un pequeño mapa y para poder llegar a todas las escenas, primero tienes que abrirte paso (terminando la escena que esté en tu camino).



Una de las ventajas que encontrarás en este juego, es que si necesitas un arma específica para poder pasar una parte de alguna escena, cuentas con un lugar especial en el que podrás ir a tomar el arma que necesites. Este modo de juego es un poco más complicado que Spring Breeze pero tampoco creemos que te vaya a dar mucho problema.





REVENGE OF THE METALKNIGHT



Este juego le da un giro bastante interesante a los anteriores de Kirby, pues aquí tienes una presión extra además de lidiar con los enemigos y es que lo tienes que hacer rápido, ya cuentas con tiempo límite en esta escena, también te podemos decir que el modo de juego es igual al de Spring Breeze y Dyna Blade (en la forma de obtener poderes).

Otro aspecto interesante de este modo de juego, es que conforme vas avanzando por la fortaleza del Metaknight, aparecerán algunos diálogos en la parte de abajo de la pantalla, en donde los enemigos harán algunos comentarios al respecto de tus logros y muchas veces hasta te darán Tips involuntarios.

Este juego es de mucha acción y tiene un nivel decente de dificultad, además de que los "Cimema Displays" que se van presentando están bien hechos.

"If we lose power, we're doomed!!"

REVENGE OF METAKNIGHT

Una nueva amenaza ha llegado a Dream Land, pues el temible Metaknight ha construido una terrible máquina de destrucción, con la cual piensa (¿adivinen qué?) destruir Dream Land de una vez por todas. El único héroe de este sitio, se dirige hacia dicho aparato para destruirlo antes de que algo terrible pase.







MILKYWAY WISHES



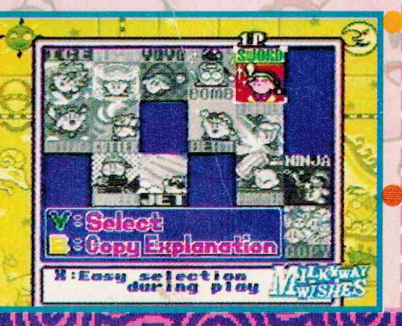
Un día el sol y la luna comenzaron a pelear entre sí, lo que ocasionó que el caos reinara en Dream Land. Como es costumbre, todos los habitantes le pidieron a Kirby que solucionara este terrible conflicto, pidiéndole ayuda al cometa Nova. Las leyendas decían que si uno era capaz de acercarse a este cometa, podían pedirle un deseo, lo cual parecía la solución lógica al conflicto entre el sol y la luna.



Este es otro de los mejores juegos que vas a encontrar dentro de Kirby Super Star. La mecánica es básicamente la misma que los juegos de Kirby, pero con la ligera diferencia de que aquí no adquieres poderes al comerte a los enemigos, sino lo que tienes que hacer es eliminar a algunos de los rivales, para así obtener los poderes, los que podrás seleccionar y usar a la hora que quieras.







THE GREAT CAVE OFFENSIVE



Para relajarse un poco de todas las veces en las que Kirby ha tenido que salvar Dream Land, ha decidido ir a explorar algunas cavernas de esta área, en donde se rumora que hay una gran cantidad de tesoros ocultos, así que él espera poder entretenerse un buen rato, no perderse y ¿por qué no? encontrar algunos de estos tesoros.

Este es un juego que nos gusta bastante, pues nos recuerda un poco (o un mucho) juegos de aventuras tipo Metroid. Básicamente en este juego tienes que explorar una gigantesca cueva para así encontrar todos los tesoros ocultos. Lo interesante del asunto es que los tesoros están escondidos (obviamente) y para encontrarlos tendrás que usar las muchas habilidades que puede adquirir Kirby al engullirse a sus enemigos. Así pues, encontraremos que para tomar algunos tesoros, tendrás que escalar paredes, romperlas o hasta derrotar temibles jefes que están esparcidos en la escena.



Otro aspecto interesante de este juego, es que para poder grabar tus avances también tendrás que encontrar los cuartos en donde están los Switchs que sirven para este propósito. Definitivamente uno de los juegos más entretenidos de los 9 del cartucho.







En este juego tienes que viajar de planeta en palneta del sistema solar de Dream Land (o al menos eso parece), para así obtener las estrellas que harán que puedas pedirle el deseo al cometa Nova. De esta manera, conforme vayas obteniendo cada una de las estrellas de los planetas, podrás avanzar a cada uno de ellos.





Además tiene bastantes sorpresas, una de ellas es que en algún momento cambiará el modo de juego y te pondrás al mando de una nave en un juego tipo "Shooter".



GOURMET RACE

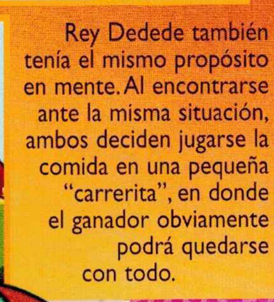




Este más que un modo de juego, parece uno de los 3 Bonus que hay dentro de él, pues aquí lo que tienes que hacer es recorrer (lo más rápido que puedas) las tres escenas con las que cuenta esta prueba, para así poder tomar la comida que está en tu camino y a la vez llegar antes que el Rey Dedede a la meta. El ganador de la prueba será el que junte más puntos basados en la comida y el sitio que ocuparon en las tres carreras. Como te podrás imaginar la cosa no es así de simple como la describimos antes, pues además de que deberás mantener una buena velocidad, tendrás que cuidarte de los muchos obstáculos que vas a encontrar. Lo bueno es que este juego tiene un modo especial para practicar y en el que se quedarán grabados tus mejores tiempos en los que recorres cada uno de los circuitos.

Después de todo un día de actividad, Kirby se encontraba bastante hambriento e iba en busca de comida, pero para su desgracia el





Rey Dedede también tenía el mismo propósito en mente. Al encontrarse ante la misma situación, ambos deciden jugarse la comida en una pequeña "carrerita", en donde el ganador obviamente podrá quedarse con todo.





Ahora veamos los 3 niveles de Bonus que tiene el juego.
Cada uno de estos niveles se irán abriendo comforme vayas avanzando en los otros juegos.

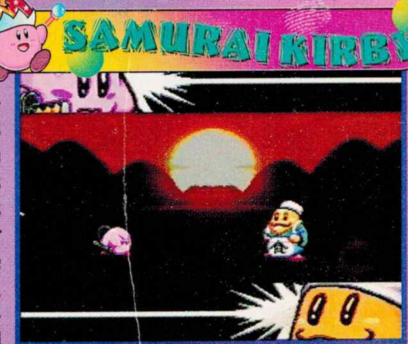
MEGATON PUNCH





Este nivel de Bonus servirá para practicar tu "Timming" o exactitud a la hora de presionar un botón. Aquí lo que tienes que hacer, es destruir una roca y hacer que la grieta que ocasiones en el piso, llegue más lejos que la de tu oponente, para eso deberás presionar el botón B en tres momentos precisos: el primero de ellos es cuando la línea de poder esté hasta arriba; el segundo cuando el par de miras estén lo más unidas posibles y el tercero cuando el péndulo pase lo más cercano al punto indicado. Entre más exacto seas al presionar el botón, tu golpe será más fuerte y la grieta llegará más lejos.
El juego tiene la particularidad de ser para uno o dos jugadores y tiene tres niveles de dificultad a la hora de competir contra la máquina.

SAMURAI KIRBY



Si el otro bunus era de exactitud, éste es de rapidez, ya que el Samurai Kirby se encontrará con sus más terribles enemigos en un paraje solitario. Después de verse fijamente a los ojos, Kirby deberá atacar a su enemigo antes de que él intente lo mismo, para lo cual deberás presionar el botón B en el momento en el que aparece el símbolo de admiración en la pantalla. Debes tener mucho cuidado ya que si lo haces antes, te marcarán una especie de falta y si te tardas mucho... los resultados son imaginables. Al igual que en Megaton Punch aquí tienes 3 niveles de dificultad.

THE ARENA

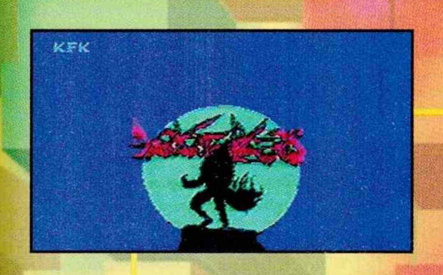


De este bonus no te podemos hablar mucho, pues es el último que obtienes en el juego y a la vez es el más difícil. Sólo te podemos decir que únicamente los jugadores más experimentados podrán llegar ahí y eso es justo... pues son los únicos que tienen oportunidad de terminarlo.

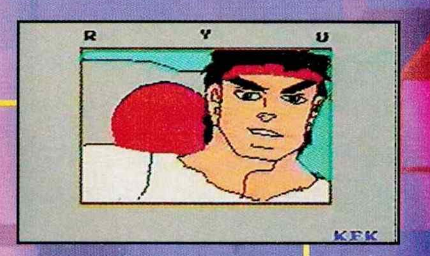
Bueno, es la hora de dar un comentario final sobre este juego, pero creemos que después de lo que acabas de leer sale sobrando decir que este título es bastante bueno, que tiene excelentes gráficos, muy buena movilidad y que te dará bastantes horas de entretenimiento gracias a la amplia variedad de juegos que contiene. Sólo lo mencionamos aquí, por si alguien no se había dado cuenta de eso.



GALERIA









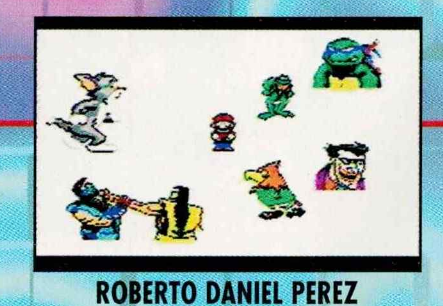
CARLOS A. VALERIO RODRIGUEZ









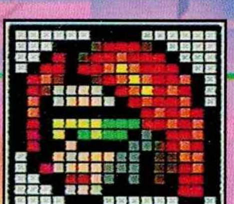


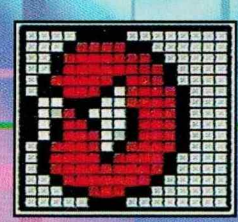


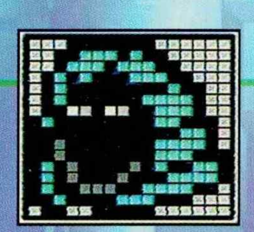
ROBERTO DANIEL PEREZ

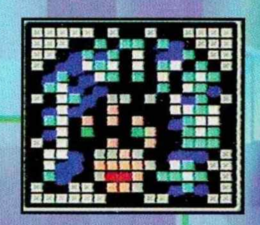




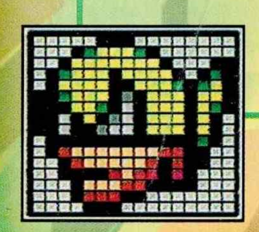


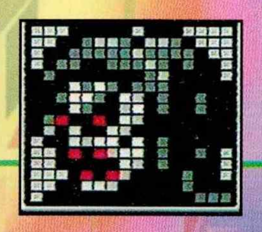






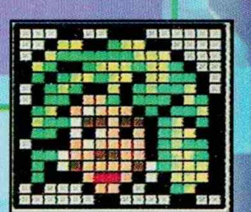
JOSE LUIS Y ALEJANDRO AMARO

















JOSE LUIS Y ALEJANDRO AMARO









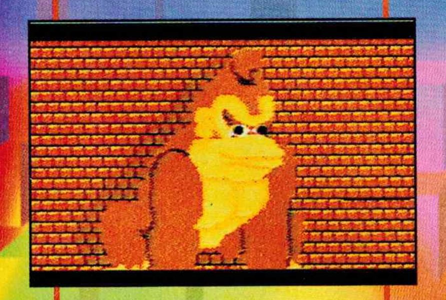
JORGE HERRERA ESPINDOLA





JOSE ARTURO BORJA

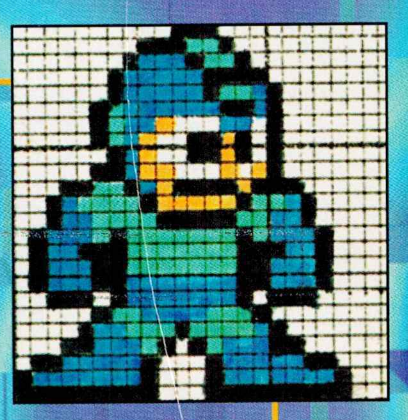
AMACOMPSA

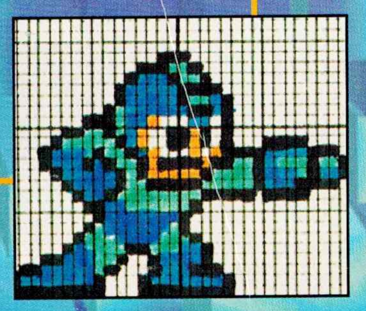




MIGUEL ANGEL CAUDILLO VILLA







INFORMACION SUPERNESESARIA



Justo ahora, Williams se encuentra desarrollando 2 juegos de MK para el SNES y el N64. La versión para el SNES es una adaptación del juego de Arcadia Ultimate Mortal Kombat la cual está muy bien hecha. A continuación tenemos un breve análisis de esta versión y en alguna otra parte de la revista también revisamos la versión del N64.



Primero que nada, tenemos que las opciones son exactamente las mismas que en el juego de MK3, pero aquí sí tenemos más modos de juego (3 en total), uno de estos es para un jugador y los otros 2 para 2 y hasta 8 jugadores.



En el modo de 4 Players, cada jugador puede escoger 2 peleadores y así entonces se enfrentará a los 2 peleadores que elija su rival. La batalla se lleva a cabo en un solo Round, así que cuando uno de los peleadores pierda su energía explotará y llegará el otro personaje instantáneamente.

En el otro modo de juego pueden participar hasta 8 personas, seleccionando cada una de ellas a un personaje, después los 8 jugadores se eliminarán entre si, en modo de torneo (habrá una pantalla en la que podrás ver los resultados, pero aquí hay una forma más sencilla de saber cómo vas: Si ganas, todavía tienes oportunidad. Si no, ya te... amolaste.







UMK es un juego de 32 megas y una de las primeras cosas que te van a sorprender, es que el juego cuenta con 23 personajes a elegir, lo que lo hace el juego de pelea para SNES con más peleadores disponibles, además de esto, hay que contar que el juego tiene dos jefes y más personajes ocultos.

Aunque a decir verdad los personajes de UMK se ven un poco... pues chaparros y el efecto es más dramático si antes de ver este juego ves la versión de Arcadia o la del N64, lo importante es que la movilidad, es una fiel adaptación del Arcade.





Cuando se enfrentan dos jugadores verán una pantalla previa al encuentro, en la que presionando algunos botones podrán poner diferentes símbolos. Estos símbolos son los Mortal Kodes, que vienen desde el MK3, pero en UMK hay muchísimos códigos nuevos.



Inclusive, en algunos momentos la máquina también te da algunos códigos bastante sospechosos. Aunque esto tampoco es nuevo, pues también pasaba en la versión de SNES de MK3.



Los Endurance (para quien no los conozca) son rounds en los que te enfrentas con 2 (o hasta más) enemigos, es como la opción de 4 jugadores, pero con la diferencia de que aquí tú sólo cuentas con un solo personaje. Entre mayor sea la dificultad serán más los "Endurance Rounds".



El juego tiene una gran cantidad de movimientos finales como los famosos Fatalities, Babalities. obviamente en este juego tenemos más por la gran cantidad de personajes que hay (y que en números posteriores veremos). Cabe señalar que algunos sufrieron algunos cambios de la versión original a ésta.

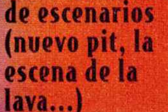


Al igual que la versión de Arcade, en el modo de IP tendrás que escoger entre 4 diferentes dificultades. Una de las nuevas características del juego es que regresan los "Endurance Rounds" del primer Mortal Kombat.

Algunos de los personajes antiguos tienen nuevos movimientos (no son todos, ni son muchos), pero el mayor problema es aprenderse los movimientos de los personajes nuevos.



Otra cosa que hace, hasta cierto punto más interesante este juego, es que todos los escenarios son nuevos y así también tenemos que hay nuevos movimientos para Fatalities de escenarios (nuevo pit, la escena de la lava...)



Este es un análisis básico del juego. Seguramente para los siguientes números tendremos información en cuanto a los movimientos, Fatalities y todo eso. Por el momento podemos decir que este es un buen juego, a pesar de que hay algunas cosas que le hacen falta.







Si estás extrañado porque hace mucho tiempo no hablábamos de juegos para el Virtual Boy, déjanos decirte que no fue por nuestro gusto ya que para poder tomar las fotos de este sistema se necesita de un aparato especial que sólo Nintendo tiene, así que aprovechamos nuestro reciente viaje a NOA para traernos unas fotos y así hablarte de los futuros juegos que aparecerán para este sistema, así como de algunos que ya puedes encontrar en estos momentos.

DRAGON HOPPER

En el juego de Dragon Hopper tú controlas a un pequeño Dragón de nombre Dorin (quien para rematar es príncipe) que debe rescatar a su familia y su amada Diana quienes fueron secuestrados por el primer ministro de su padre (el Rey, claro está) así que su misión es la de buscar la ayuda de los 4 espíritus de su reino y de esta manera tener el poder suficiente para enfrentarse al diabólico primer ministro y liberar a sus seres queridos. En lo que menos debe fijarse uno en este juego es en la historia, pues es bastante sencilla, quemada y hasta predecible, pero afortunadamente para los jugadores, el juego no comparte la misma suerte que la historia.

Bien, al principio ya dijimos que aquí controlas a un Dragón que debe recorrer diferentes escenas que están divididas en pisos, así que para explorar todo un nivel tienes que saltar y así llegar a las bases que se encuentran arriba de ti o dejarte caer por hoyos en el piso para descender a pisos inferiores. Este efecto de subir y bajar está muy bien hecho y en el Virtual Boy realmente da un efecto de profundidad lo que ayuda a ser más vistoso el juego.

Dorin tiene varios movimientos como saltar, atacar y hablar con las personas que vayas encontrando en el camino para así obtener pistas de dónde están las llaves de cada nivel y poder seguir avanzando o hasta obtener datos del paradero de los 4 espíritus que se están buscando.

Como podrás ver este es un excelente juego de aventuras que te permitirá adentrarte en un mundo de 3D lleno de terribles enemigos. Una de las ventajas que tiene es que posee batería, con lo que podrás salvarte y así guardar todos tus avances.

VIRTUAL BOY™

Este juego es bastante sencillo en su historia pues aquí controlas a un Robot de nombre Chalvo que tiene la cualidad de rebotar en diferentes tipos de superficies, así que por esta "increíble capacidad" él fue escogido para luchar en contra de un grupo de Aliens que amenaza invadir la tierra y para protegernos debe localizar a los Aliens y eliminarlos cayéndoles encima desde una gran altura.

En realidad la misión de Chalvo no es tan sencilla, pues al momento de caer sobre los Aliens, Chalvo rebotará y alcanzará una gran altura, tu misión es guiarlo de manera que caiga sobre más Aliens o superficies que sean seguras y no sobre picos, pisos quebradizos o cuidarte de no salir de la base sobre la que se encuentran los Aliens.

A lo largo del juego te vas a encontrar con una gran variedad de Aliens, pues hay algunos que son débiles y sólo aguantan una caída de Chalvo, pero también hay algunos que son más fuertes y pueden aguantar más de 2 golpes, otros se desaparecen y aparecen en diferentes puntos de las bases, hay generadores de Aliens y hasta hay algunos a los que sólo les puedes caer en cierto momento porque si no te dañan.





Bound High!

Sí, el juego parece de una mecánica bastante sencilla y lo es, pero lo que le ayuda bastante es que en Bound High tenemos varios modos de juego diferentes entre sí, pues podrás escoger entre jugar el modo de Aventura (que es el modo principal y donde puedes enfrentarte hasta con algunos jefes), el modo de Score (donde buscarás hacer el máximo récord), el modo de Random (donde te dan varias misiones al azar con diferente dificultad entre ellas) y el modo de Pocket y Cushion que son juegos de Golf y Billar en donde dependiendo cómo caigas sobre las pelotas, será la dirección y velocidad que tomes. Rápidamente podemos decir que este juego es bastante sencillo, pero que también es muy entretenido y que los efectos de altura se ven muy bien en el VB.

ZERO RACERS

¡Vaya!, después de bastante tiempo de espera podremos disfrutar de un título de carreras para el VB y lo mejor de todo es que es un juego de alta velocidad, que a decir de los que ya tuvieron la oportunidad de jugarlo, es bastante bueno y se siente muy bien la sensación de velocidad.

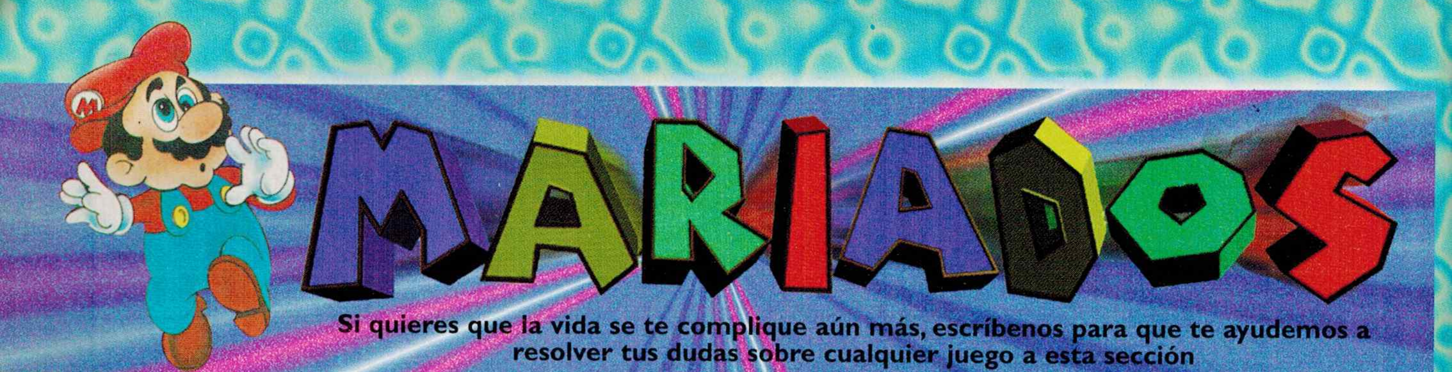
Este juego está planeado para salir en un par de meses así que no hay demasiados detalles en él, pero sí te podemos decir que aquí encontraremos 4 diferentes tipos de naves, las cuales vuelan en los canales que conforman las pistas que tiene el juego. Las naves tienen diferentes características (como suele pasar en los juegos de Nintendo) así que deberás acostumbrarte a una nave que acelere rápido pero que no tenga buena velocidad o a otra que tenga excelente velocidad pero que se tarde los años.

Otra cosa que nos comentaron acerca de este juego es que se podría decir que se trata del F-Zero pero para VB, lo cual ya habla bastante bien de él. Por lo tanto, sólo nos queda esperar para poder informarte más.









Sección MARIADOS: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

La siguiente lista de nombres son los nuevos personajes de Mega Man, (no es cierto). Ellos nos enviaron preguntas sobre este azulado juego.

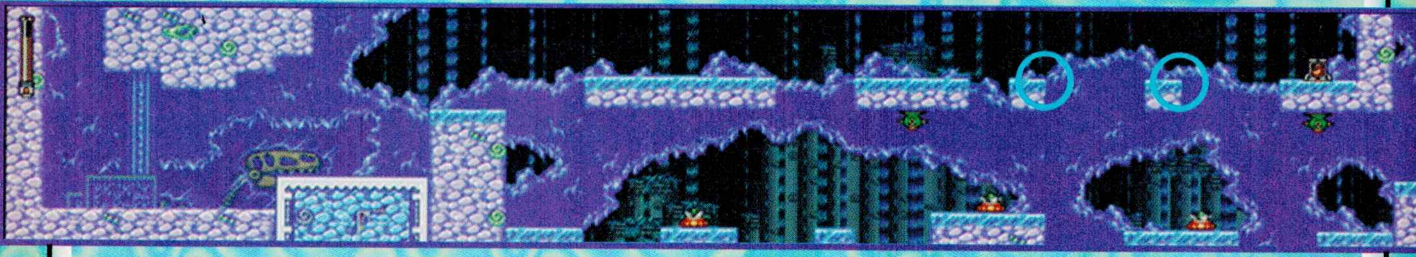


Joel Contreras Ochoa
Alberto Lizárraga Ibarra
Jorge Luis Natividad

RUSH SEARCH



A este tipo lo encuentras en la escena de Freeze Man. Es fácil llegar a él, ya que lo ves mientras avanzas por el nivel. Cuando llegues aquí, vé por la parte de arriba y para mayor seguridad usa a Rush Coil en los puntos indicados.





BEAT

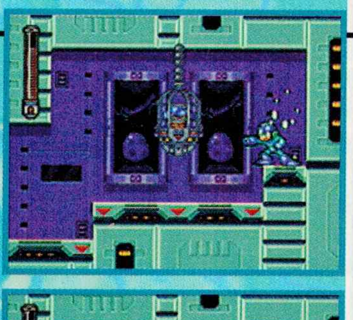




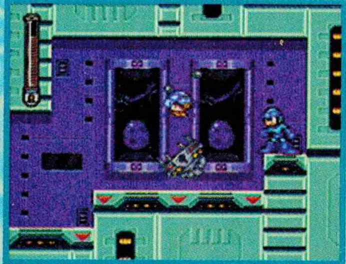
Entra en la escena de Slash Man y llega casi al final de ésta, donde salen unos árboles con panales.



Usando el arma de Turbo Man (F. Wheel) quema el árbol de la derecha y aparecerá la escalera que te lleva a un cuarto secreto.



Aquí encuentras a Beat en una jaula. Usa el Mega Buster cargado al máximo para librarlo y automáticamente tendrás 4 Beats que te rescatarán cuando caigas a un hoyo.



RUSH JET

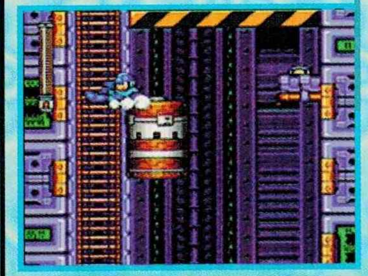
Este aditamento está en la escena de Junk Man. Llega a la media meta y avanza hacia la derecha, hasta que llegues a las escaleras.

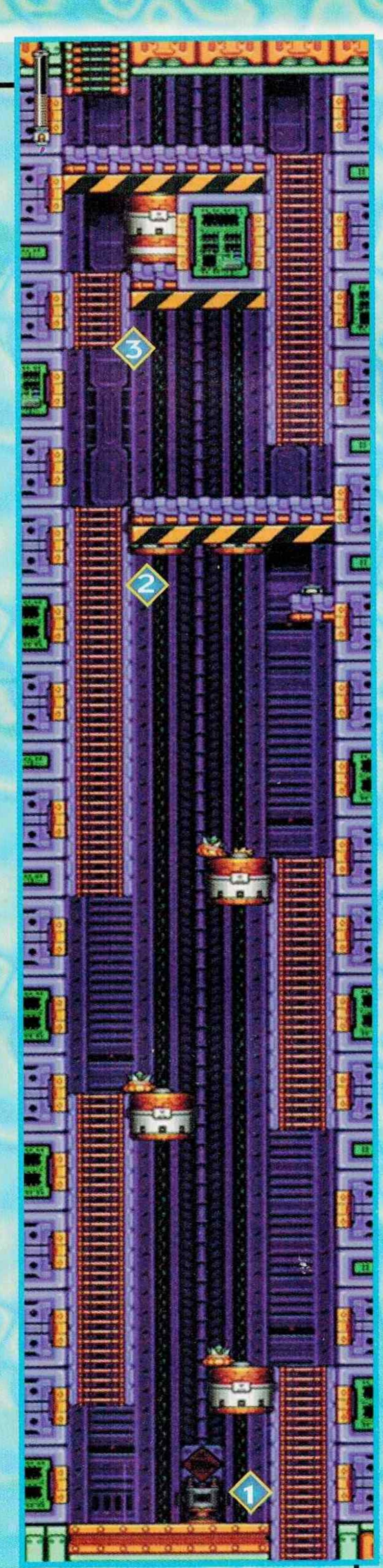
1 Ahora utiliza el arma T-Bolt para activar el mecanismo que mueve las plataformas.

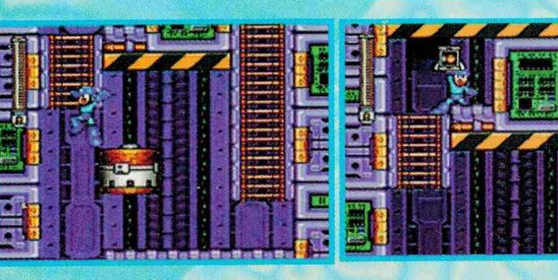


2 Espera a que salga una plataforma que vaya hacia arriba y súbete en ella.

3 Ten cuidado con el techo, ya que puedes quedar aplastado.







4 Usa la escalera y toma a Rush Jet.

S ADAPTOR

Aquí necesitas encontrar las 4 letras que forman la palabra RUSH. Existe una letra en cada uno de los primeros 4 escenarios.

Entra en la escena de Burst Man, llega a la media meta (después de haber eliminado al cangrejo y haber llegado hasta la superficie) y sigue avanzando hasta que pases la 2a. ronda de los bloques que aparecen y desaparecen.



Baja 2 pantallas y llegarás a otra parte donde hay agua que sube y baja. Aquí espera a que suba el agua de manera que puedas pasar sobre los picos y por debajo de la plataforma que sostiene a la R. Ya del otro lado, sólo brinca y listo.













Para conseguir esta letra vé a la escena de Cloud Man y al llegar a donde sales de la plataforma invisible, avanza hasta llegar a la 4 plataforma.

Usa a Rush Coil para llegar a la escalera invisible y sube por ella.





Arriba encontrarás una vida y si vas hacia la izquierda usando a Rush Coil para alcanzar la plataforma de la izquierda y poder llegar a la segunda letra.





Puedes usar a Freeze C. con el segundo robot que cambia el clima, para que comience a nevar y así puedes hacer que las plataformas invisibles se vean.

U



Esta letra está en la escena de Junk Man y para conseguirla llega a la media meta, utiliza Freeze C. en la lava para que se congele y puedas pasar por el hueco que te lleva a las escaleras.



Baja por ellas y utiliza otra vez Freeze C. en la lava para poder tomar la S.



S



La H está en la escena de Freeze Man. Llega a donde están los picos y avanza hasta la derecha. Al llegar aquí, súbete a la plataforma de hielo con Rush Coil y sube las escaleras.



Ya arriba, tienes que ser rápido. Colócate en la orilla de las plataformas para ir subiendo y conseguir la H.





Ya con esto tienes automáticamente S. Adaptor.







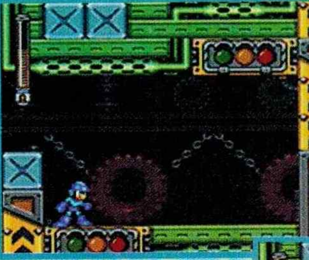
Esta arma, o más bien escudo, pertenece a Proto Man y para obtenerla tienes que encontrar 3 veces a Proto Man.

1 La primera vez que te lo encuentras (a Proto Man)



es en la escena de Cloud Man, después de pasar las plataformas invisibles. Cuando llegues aquí, sube por la escalera y automáticamente saldrá él.

2 En la escena de Turbo Man, después de pasar la parte donde van avanzando llantas por el techo, sube por la escalera 2 pantallas y atravieza la pared como se ve en las fotos.



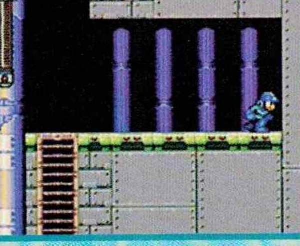


Así sale Proto Man por segunda vez.

3 Finalmente, en la escena de Shade Man, llega al cuarto donde la sale



calabaza, elimínala y cuando ésta destruya el suelo y tú bajes por el hojo que deja, elimina al robot de la derecha. Ahora entra en el cuarto de la derecha cuya



entrada está disfrazada con una pared falsa.



Pasa la puerta y encontrarás a Proto Man algo retador, ya que querrá aventarse un tirito contigo para ver quién está más ma...l hecho.



Si le ganas te dará su escudo y te dirá unas palabras de alivio.





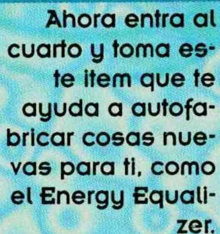


En la escena de Spring Man, llega a la media meta y vé al cuarto de la derecha para que subas todo por el lado izquierdo.





Ya arriba brinca sobre el cubo de donde sale un puño (puño, no cuchillo) para que le des vuelta y destruya la pared de la izquierda.



Ahora entra al cuarto y toma este item que te ayuda a autofabricar cosas nuevas para ti, como el Energy Equalizer.



Ya con esto tienes todas las armas y aditamentos adicionales a los 8 normales.

MAS TIPS de SCOOBY-DOO

Aquí estamos nuevamente dando más problemas para hacerte muchas bolas con este juego. El número pasado dimos el caso 2 y 3, así que ahora te damos el último caso para que estés completamente perdido.
Para empezar, este es el pasword.

NBKSDLV

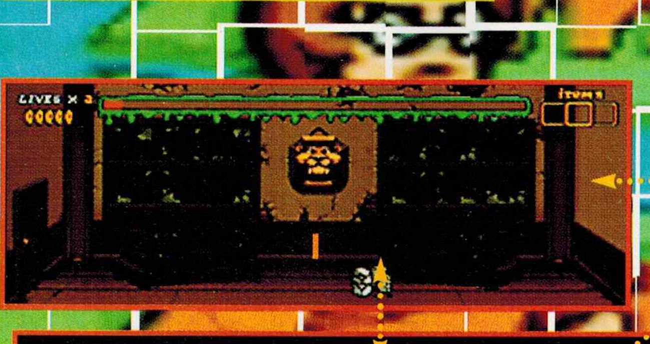
1 Entra a la sala de estar (la primera puerta de la derecha hacia arriba) y olfatea por el segundo sillón, cuidando que el candelabro no te aplaste cuando caiga. Así obtendrás unos papeles de banco. Llévaselos a Velma que está en el vestíbulo 1.



2 Ahora camina hacia la derecha y saldrá el vampiro. Al irse abrirá la 1a. puerta de abajo que te lleva al comedor. Antes de entrar aquí, espera a Daphne y pídele lo de siempre.

CASO 4

PRIMER PISO





Hacia el 2o. piso

Hacia el vestíbulo 4

3 4 5

3 Entra al comedor y en la mesa de la izquierda encontrarás unos melones podridos que te servirán de arma. Tómalos y vé hacia la derecha para entrar en la cocina. Ten cuidado cuando te pares sobre las mesas, ya que caen candelabros.



4 Cuando entres a la cocina aparecerás en el bonus del refrigerador, pásalo y dirígete hacia la derecha para entrar a un cuarto chico.

6 Entra en el estudio (2a. puerta de arriba, en el vestíbulo) y toma la lámpara.

7 Ahora vé al vestíbulo y avanza a la derecha para que vuelva a salir el vampiro y abra el camino hacia el 2o. piso.



5 Olfatea por enmedio del cuarto y encontrarás una botella con tinta verde. Llévasela a Velma que está en el comedor.

8 Entra en la recámara y olfatea a la izquierda de la cama para que encuentres un estuche de maquillaje. Dáselo a Velma y entra en el ático.

9 Aquí olfatea por la puerta y descubrirás un vampiro de goma. Llévaselo a Velma y obtendrás una llave. Usala en la puerta que está a la izquierda de Velma (la 3a. de abajo, en el vestíbulo). Regresa (pídele a Daphne lo mismo de siempre) y vuelve a entrar a esta puerta.

10 Ya adentro, estarás en el vestíbulo 3. Vé hacia la derecha y entra a la puerta que da hacia abajo, así entrarás al Salón de Billar donde encontrarás el smoking del vampiro.

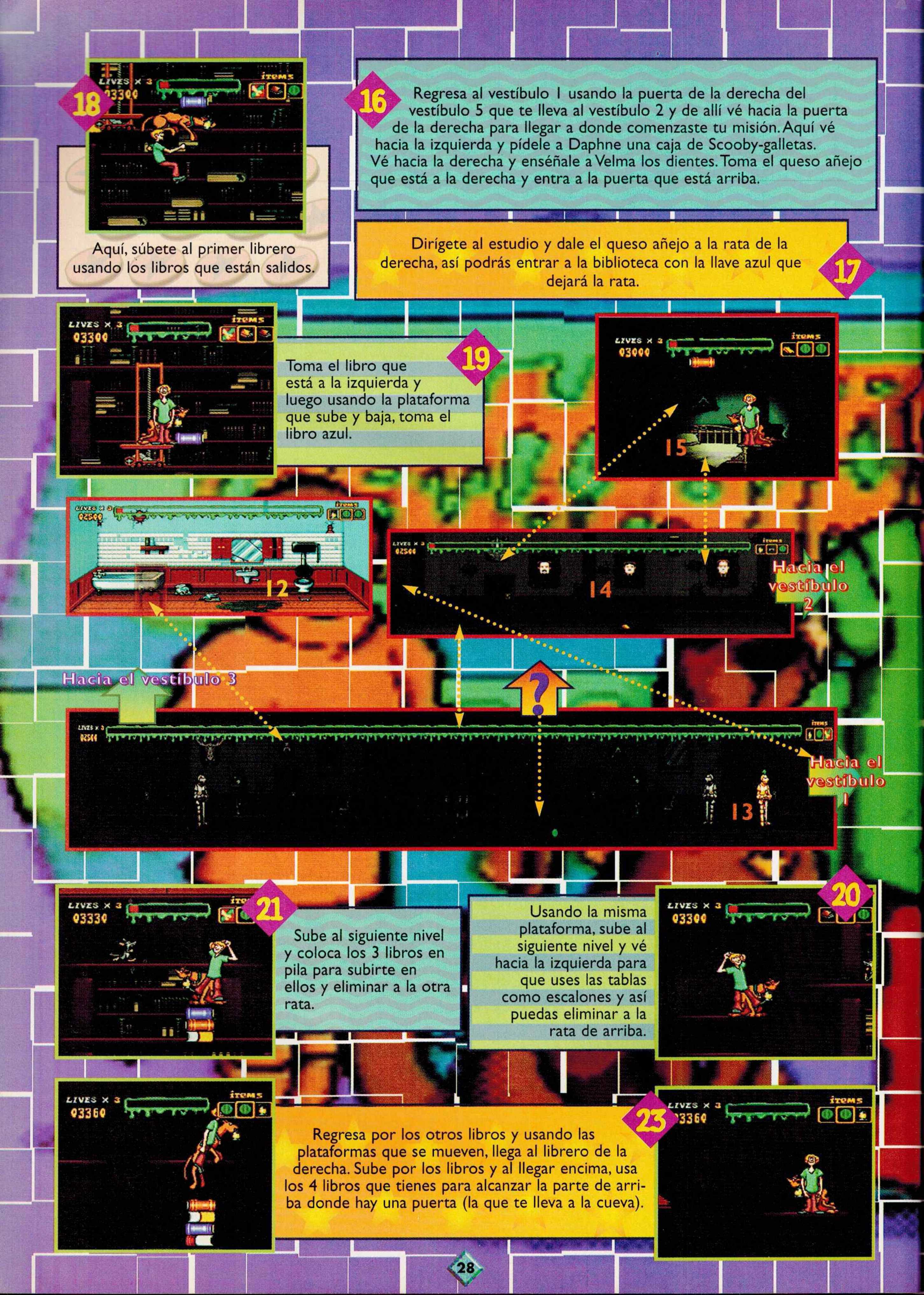
11 Dale el smoking a Velma y podrás abrir la puerta de la derecha del vestíbulo 3.

12 Entra por la 2a. puerta del vestíbulo 4 y llegarás al baño. Aquí si olfateas cerca del retrete, encontrarás unos dientes de vampiro.

13 Sal del baño y sigue avanzando a la derecha. Toma los melones que están en el piso y vé hacia la 4a. puerta del vestíbulo 4 (en la 3a. no puedes entrar, ya que sale el vampiro que evita tu paso). Antes de que llegues, saldrá una "armadura viviente", huye de ella y continúa tu camino hacia la 4a. puerta.

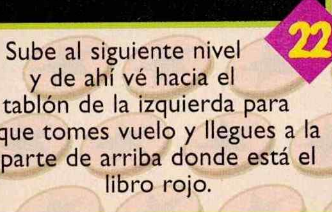
14 Vé hacia la derecha y enséñale a Velma los dientes. Toma el queso añejo que está a la derecha y entra a la puerta que está arriba.

15 Entrarás a un cuarto obscuro. Camina hacia la izquierda y brinca en la cama para alcanzar un libro que te servirá más adelante.


18
LIVES × 3
03300
ITEMS
Aquí, súbete al primer librero usando los libros que están salidos.
16
Regresa al vestíbulo 1 usando la puerta de la derecha del vestíbulo 5 que te lleva al vestíbulo 2 y de allí vé hacia la puerta de la derecha para llegar a donde comenzaste tu misión. Aquí vé hacia la izquierda y pídele a Daphne una caja de Scooby-galletas. Vé hacia la derecha y enséñale a Velma los dientes. Toma el queso añejo que está a la derecha y entra a la puerta que está arriba.
17
Dirígete al estudio y dale el queso añejo a la rata de la derecha, así podrás entrar a la biblioteca con la llave azul que dejará la rata.
19
Toma el libro que está a la izquierda y luego usando la plataforma que sube y baja, toma el libro azul.
15
12
14
Hacia el vestíbulo 2
Hacia el vestíbulo 3
13
Hacia el vestíbulo 1
21
Sube al siguiente nivel y coloca los 3 libros en pila para subirte en ellos y eliminar a la otra rata.
20
Usando la misma plataforma, sube al siguiente nivel y vé hacia la izquierda para que uses las tablas como escalones y así puedas eliminar a la rata de arriba.
23
Regresa por los otros libros y usando las plataformas que se mueven, llega al librero de la derecha. Sube por los libros y al llegar encima, usa los 4 libros que tienes para alcanzar la parte de arriba donde hay una puerta (la que te lleva a la cueva).



22 Sube al siguiente nivel y de ahí vé hacia el tablón de la izquierda para que tomes vuelo y llegues a la parte de arriba donde está el libro rojo.







24 Ya adentro de la cueva toma el aceite y camina hacia la derecha para entrar en la puerta que da hacia la bodega.



25 Toma la caja de Scooby-galletas y el aceite y sal de ahí.

26 Continúa tu camino hacia la derecha.



















Aquí entra en esta puerta y olfatea junto a la máquina de imprimir billetes para encontrar un molde. Sal del cuarto y sigue tu camino hacia la derecha.



27 Al llegar al tope de la cueva, espera por la plataforma que te lleva a la izquierda para continuar tu camino.



28 Al bajarte de esta plataforma, continúa hacia la izquierda para salir por la puerta por donde entraste.

29 Ve con Velma y dale el molde que encontraste en la cueva. Ahora Fred te enseñará su plan.

La plancha (plank) está en el ático (señalada con la letra A).

La clavija (peg) está en el estudio (señalada con la letra B).

Y el barril está en la cueva, en la puerta de la derecha (donde tomaste el aceite).

Y la caja de Scooby-galletas (Paso 25) está señalada con la letra C.

30 Al darle todo el material a Fred, puedes pedirle a Velma otra caja de Scooby-galletas.

31 El vampiro está en el vestíbulo 2.

Bueno, y con esto acabamos con este juego. Falta un password más que te dan al pasar la misión, el cual está abajito de este texto. Esperamos que con estos tips no te hayas hecho muchas bolas y si no pudieras acabar el juego, ya sabes a quien echarle la culpa.

SPNNR



Aquí tenemos un nuevo juego de los Power Rangers, que como verás, cuenta con dos cambios importantes: los PR ya no son los mismos y el juego ya no es de "Side Scrolling". La historia de por qué estos cuates cambiaron de traje es algo larga, así que mejor enfoquémonos al juego, el cual como podrás ver es bastante parecido a Mario Kart.

Este juego es para uno o dos jugadores simultáneos y tiene muchas opciones diferentes de juego que van desde competir en circuitos para ganar puntos, hasta la de lucha en diferentes pistas (por puntos o simplemente a disparos). Cada uno de los personajes a escoger tiene diferentes características, cosa ya clásica no sólo en este tipo de juegos.















Como dijimos al principio, este juego es bastante parecido a Mario Kart en cuanto a que debes recorrer varios circuitos para ir acumulando puntos o que también puedes usar trucos sucios para deshacerte de tu enemigo (con disparos, en este caso). Otro punto importante de este juego es que tienes una buena cantidad de circuitos a escoger, los cuales presentan diferentes tipos de retos.



Bueno, esta es la tercera vez en la que mencionaremos que este juego se parece a Mario Kart, pero tenemos que decirte que todavía le falta bastante trabajo como para ser igual a ese gran clásico de Nintendo, puesto que los gráficos no son tan llamativos y la movilidad no es tan buena (en especial con los personajes de gran tamaño). Pero también debemos mencionar que este reporte fue hecho checando una versión preeliminar del juego, así que una vez que tengamos la versión final y si creemos que lo merece, hablaremos más a fondo de este juego.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F. Sección S.O.S.





Este password te permitirá empezar en la segunda misión.

La ventaja de éste es que cada uno de tus personajes tendrá 3 vidas.



A continuación te daremos algunos passwords para éste ya clásico juego de Capcom. Si has jugado este título sabrás que el password te guarda las vidas que tengas, así que encontrarás diferentes passwords con más vidas para alguno de los 5 personajes que tiene este juego, así podrás usar el password con más vidas del personaje con el que te acomodes.



Los siguientes passwords te permiten iniciar en la tercera misión del juego. El password del personaje que elijas le dará 4 vidas a éste y 3 a los demás personajes.





















Con los siguientes passwords empezarás en la cuarta misión del juego. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 4 vidas para él y 3 para los demás.

























Con los siguientes passwords empezarás en la quinta misión del juego. El password del personaje que selecciones te permitirá empezar ahora con 5 vidas para él y 3 para los demás.





















La siguiente tabla contiene passwords para la misma quinta misión, pero aquí 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas.





































































Con los siguientes passwords empezarás en la sexta misión del juego. Al igual que con los anteriores, el password del personaje que elijas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.









continúa











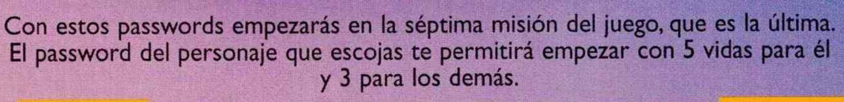


La siguiente tabla contiene passwords para la sexta misión, aquí 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas (¡Sí!, como en la tabla anterior).

	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	ENTER PASSWORD: APOCALYPSE, BEAST, MAGNETO, GAMBIT / GAMBIT, WOLVERINE, WOLVERINE, PSYLOCKE	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, CYCLOPS, MAGNETO, GAMBIT / MAGNETO, XAVIER, XAVIER, CYCLOPS	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, BEAST, MAGNETO, PSYLOCKE / GAMBIT, BEAST, XAVIER, GAMBIT	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, APOCALYPSE, BEAST, GAMBIT / GAMBIT, XAVIER, XAVIER, PSYLOCKE
	ENTER PASSWORD: APOCALYPSE, BEAST, MAGNETO, GAMBIT / GAMBIT, WOLVERINE, WOLVERINE, PSYLOCKE	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: APOCALYPSE, WOLVERINE, MAGNETO, GAMBIT / XAVIER, GAMBIT, WOLVERINE, CYCLOPS	PASSWORD: APOCALYPSE, XAVIER, MAGNETO, PSYLOCKE / WOLVERINE, PSYLOCKE, WOLVERINE, GAMBIT	PASSWORD: APOCALYPSE, MAGNETO, BEAST, GAMBIT / WOLVERINE, GAMBIT, WOLVERINE, PSYLOCKE
	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, CYCLOPS, MAGNETO, GAMBIT / MAGNETO, XAVIER, XAVIER, CYCLOPS	PASSWORD: APOCALYPSE, WOLVERINE, MAGNETO, GAMBIT / XAVIER, GAMBIT, WOLVERINE, CYCLOPS	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: PSYLOCKE, WOLVERINE, MAGNETO, PSYLOCKE / XAVIER, APOCALYPSE, XAVIER, WOLVERINE	PASSWORD: PSYLOCKE, GAMBIT, BEAST, GAMBIT / XAVIER, MAGNETO, XAVIER, CYCLOPS
	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, BEAST, MAGNETO, PSYLOCKE / GAMBIT, BEAST, XAVIER, GAMBIT	PASSWORD: APOCALYPSE, XAVIER, MAGNETO, PSYLOCKE / WOLVERINE, PSYLOCKE, WOLVERINE, GAMBIT	PASSWORD: PSYLOCKE, WOLVERINE, MAGNETO, PSYLOCKE / XAVIER, APOCALYPSE, XAVIER, WOLVERINE	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: PSYLOCKE, MAGNETO, BEAST, PSYLOCKE / WOLVERINE, APOCALYPSE, XAVIER, GAMBIT
	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE, APOCALYPSE, BEAST, GAMBIT / GAMBIT, XAVIER, XAVIER, PSYLOCKE	PASSWORD: APOCALYPSE, MAGNETO, BEAST, GAMBIT / WOLVERINE, GAMBIT, WOLVERINE, PSYLOCKE	PASSWORD: PSYLOCKE, GAMBIT, BEAST, GAMBIT / XAVIER, MAGNETO, XAVIER, CYCLOPS	PASSWORD: PSYLOCKE, MAGNETO, BEAST, PSYLOCKE / WOLVERINE, APOCALYPSE, XAVIER, GAMBIT	X-MEN MUTANT APOCALYPSE







Con estos passwords empezarás en la séptima misión del juego, que es la última. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.













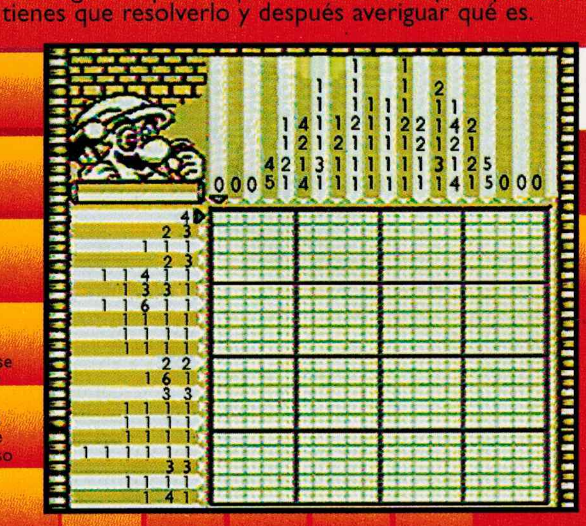
Retos Mario's Picross

Una vez más demostramos que es posible caer dos veces en el error en una sección (y para colmo una que nada más ocupa media página) ya que cometimos un grave error poniendo el nombre de un lector que no era el que nos había envíado la carta con el reto anterior; pero eso no es todo, porque el reto que publicamos era uno que ya se había publicado en el mes de noviembre del año pasado. Así que esta vez el reto (si entiendes todo lo anterior ya resolviste uno) es para nosotros y se trata de no equivocarnos más.
Ahora sí, empezamos: Este mes te presentamos un nuevo (de verdad) reto el cual fue enviado por Ulises Castañeda López (no mentimos) de Aguascalientes, Ags.
Está algo complicado por cuenta doble, pues primero tienes que resolverlo y después averiguar qué es.

INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.

Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución en el número de Noviembre

NOVEDADES

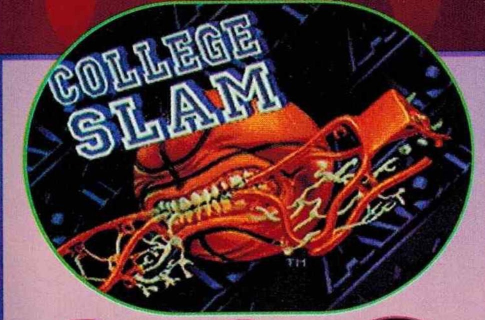
COMO SIEMPRE... LO DE ÚLTIMO MINUTO

Como en los anteriores meses, aquí estamos dándole en la torre al diseño de la revista, metiendo las noticias de último minuto del Extra en donde se pueda.
Antes que nada nos vamos con un anuncio que hizo Nintendo con respecto a que el N64 es realmente el sistema de videojuegos que se ha vendido más rápido en la historia, pues se esperaba que para principios de Septiembre el N64 hubiera llegado al millón de unidades compradas por los videojugadores de Japón. Otro comentario que hizo Nintendo, es que se estima que cada N64 se ha vendido con una copia de Super Mario 64, lo que obviamente nos indica que para cuando estés leyendo estas líneas, este título también habrá llegado al millón de copias.
Entre otras de las noticias interesantes que hay acerca del lanzamiento del N64, es que Nintendo of America (NOA) ha dado a conocer las fechas de salida para los juegos de este sistema y que a continuación reproducimos:

JUEGOS PARA EL N64 PARA FINALES DEL 96

Super Mario 64	Nintendo	Sept. 29
PilotWings 64	Nintendo	Sept. 29
Wave Race 64	Nintendo	Mediados de Oct.
Cruis'n USA 64	Nintendo	Nov.
Killer Instinct Gold	Nintendo	Nov.
Tetrisphere	Nintendo	Dic.
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo	Dic.
Blast Corps	Nintendo	Dic.
Mortal Kombat Trilogy	Williams Ent.	Oct.
Turok	Acclaim	Oct.
NBA Hang Time	Williams Ent.	Nov./Dic.
Wayne Gretzky Hockey	TWI/Williams	Nov./Dic.

continúa en la página 40



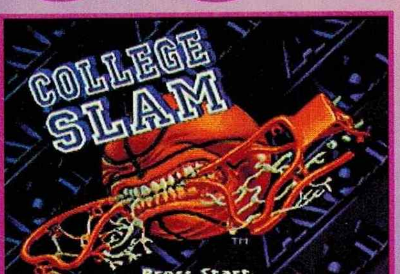












El siguiente código te sirve para agregar 9 equipos nuevos que son **KAPPA SIGMA, LAMDA CHI ALPHA, PI KAPPA ALPHA, S.A.E., SIGMA CHI, SIGMA MU, SIG.EP., DAYTOMA BEACH y PALM SPRIMGS.**

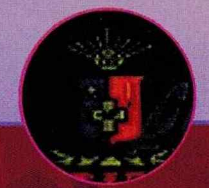
En los modos de juego **Head-to-Head, Semi-Final y Tournament Time**. El código lo tienes que ejecutar en la pantalla donde aparece el título del juego, la clave es la siguiente:

⇧ ⇩ ⇦ ⇨ ⇧ ⇩ ⇦ ⇨

Si lo ejecutaste correctamente se escuchará un sonido peculiar indicándote que ya entró el truco.













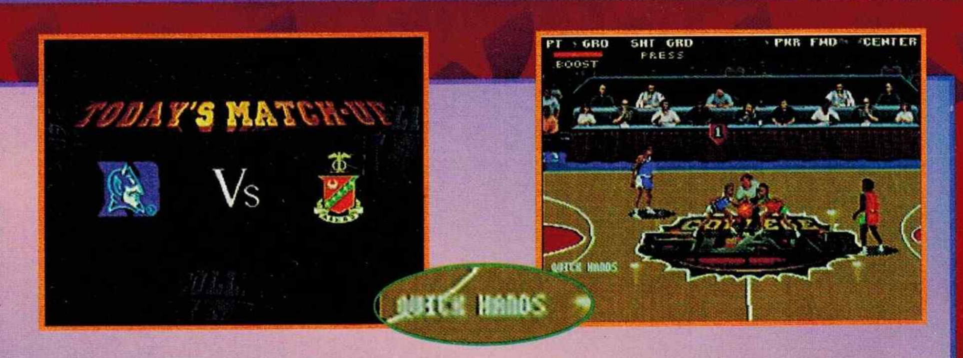


Con el siguiente código haces que aparezca (en la pantalla) un display que te indica el porcentaje de efectividad que tienen tus tiros (este porcentaje no aparece en las clavadas). Lo tienes que ejecutar en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen, el código es:

A, A, A, B, B, B

Es importante que lo comiences a presionar cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.

Pero si lo que quieres es elevar tus habilidades de robo de balón y bloqueo al máximo utiliza el siguiente código en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.



⇦ A, B, B, Y

Es importante que comiences el código cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.

COLLEGE SLAM

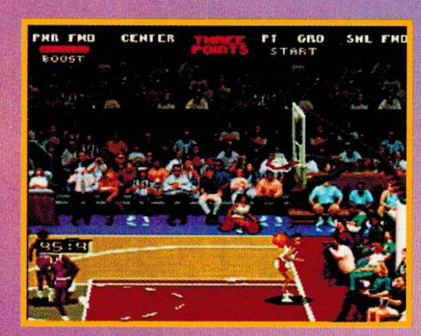
Utiliza este código para incrementar las posibilidades de acierto en tus tiros de tres puntos, para lograrlo ejecuta lo siguiente en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

Y, Y, Y, A, A, A

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.









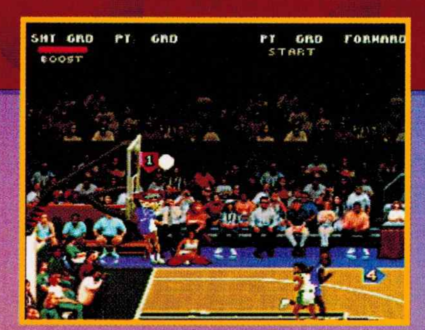


El siguiente código es para activar el poder que te transforma en un torbellino (que no da oportunidad al oponente), si lo utilizas jugando en modo de dos jugadores, sólo uno puede tener el poder.
El código es el siguiente y lo tienes que ejecutar en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

⇧ ⇨ ⇩ ⇦ ⇧ ⇨ ⇩ ⇦

Es importante que comiences el código cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.

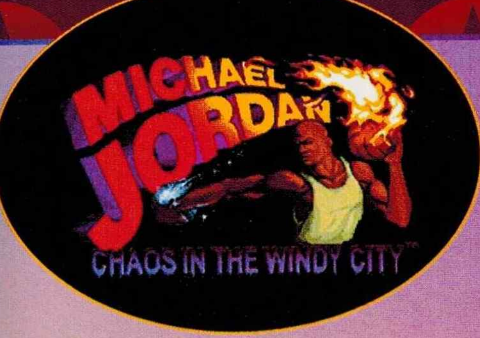




Con este código haces que el **GOAL TENDING** sea legal, lo tienes que ejecutar en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

⇩ ⇩ ⇩ ⇧ ⇧ ⇧

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.



Con este password comienzas con 73 vidas extras y además puedes seleccionar las 6 primeras escenas.

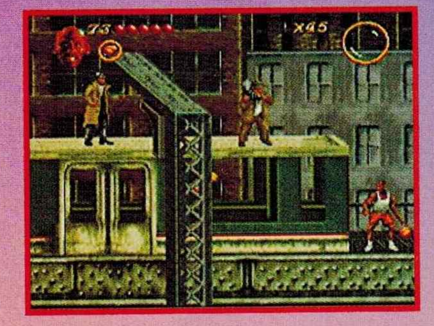
Entra a la pantalla de password e introduce el siguiente password

1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9

después coloca el cursor en OK y ¡listo! ya tienes 73 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas **CELLS, EL TRAIN 1, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN** y además cuentas con dos unidades más de energía.







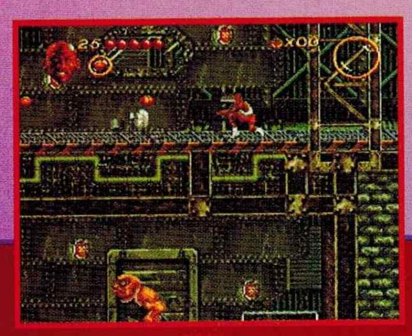
Con este otro password comienzas con menos vidas (sólo 25 vidas extras) y además puedes seleccionar las 6 primeras escenas.
Entra a la pantalla de password e introduce el siguiente:

MCHLJRDN-23,

después coloca el cursor en OK ¡y listo! ya tienes 25 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas **CELLS, EL TRAIN 1, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN** y también cuentas con dos unidades más de energía.

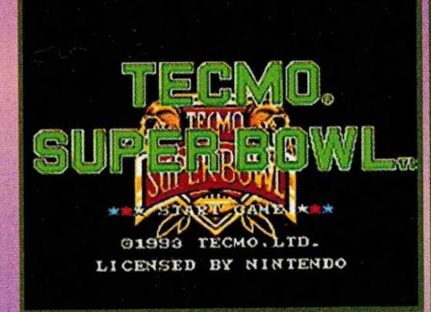








Mientras esté en pantalla el título del juego presiona al mismo tiempo los botones **L y R** para que así aparezca el Sound Test, con el control seleccionas el sonido que quieres escuchar y presionando el botón **A** lo activas.





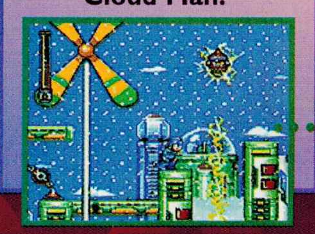


Ya dimos la localización de todos los aditamentos (sección Mariados), ahora te damos los passwords del juego para que uses el que más te guste.





Escena Introducción pasada. 999 Bolts, 4 Tanques de energía, 4 Tanques para las armas y Exit Capsule
Siguiente Escena: Cloud Man.





Escena de Cloud Man pasada. Rush Jet, R,U, H.
Siguiente escena: Junk Man.





Escena de Junk Man pasada.
Siguiente escena: Freeze Man.





Freeze Man eliminado. S (S. Adaptor listo).
Siguiente Escena: Burst Man.





Burst Man vencido.
Siguiente escena: Robot Museum.





Robot Museum pasado. Hyper Bolt, Hyper Rocket Buster, Tanque para armas y energía (S) y Energy Equalizer
Siguiente escena: Slash Man



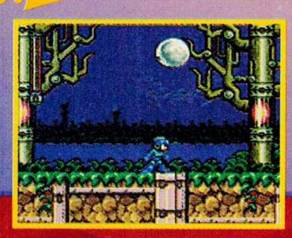


Slash Man derrotado.
Siguiente escena: Springman.





Spring Man vencido.
Siguiente escena: Shade Man.





Shade Man vencido.
Siguiente escena: Turbo Man.





Turbo Man derrotado. Beat (con 4 tanques).
Siguiente escena: Proto Man.





Proto Man vencido.
Siguiente escena: Fortaleza de Wily.



Password para empezar en la última parte de la Fortaleza de Wily (si presionas **L** y **R** después de colocarlo y mientras pones **Start** sale la opción de Versus Mode).

Nintendo®

FRANQUICIAS AUTORIZADAS NINTENDO

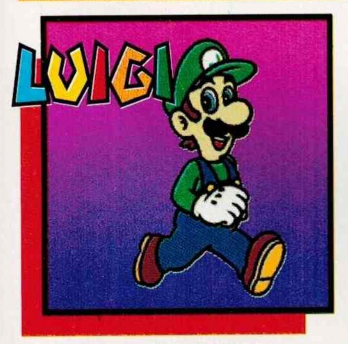






TALLER DE LUIGI

Hamburgo #10 Col. Juárez



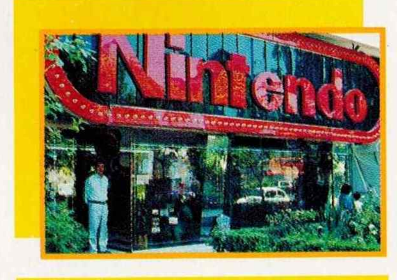
Tel: 535-20-90





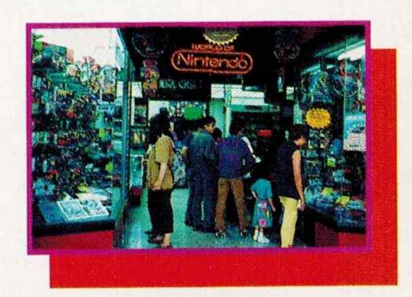
PERICENTRO

Tel:557-17-65



INSURGENTES

Tel:687-73-59



TEPEYAC

Tel:759-01-11

COMO SIEMPRE... LO DE ÚLTIMO MINUTO

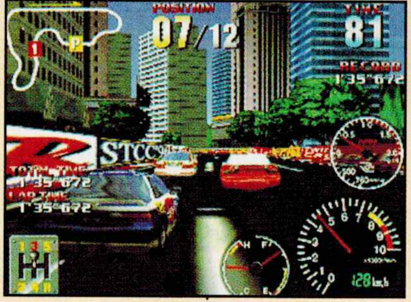
continúa de la página 34

Como podrás ver, esta lista tiene muchas cosas interesantes. Para empezar, ya conocemos el nombre que llevará el juego de KI para este sistema (Killer Instinct Gold) y el cual era todavía una incógnita en los pasados meses. También tenemos que el juego de Wave Race saldrá un par de semanas después de lo que se esperaba y cabe señalar que este juego será patrocinado por la marca de motos Kawasaky tanto en Japón, como en América. Otra cosa notable, es la noticia del retraso del juego de Shadows of the Empire, el cual se tenía planeado que saliera en este mes (por eso lo de la portada), esto nos parece muy extraño, pues cuando fuimos a Seattle hace un par de meses, pudimos checar este juego en una exposición especial de un museo de ciencias y nosotros lo vimos bastante bien.

Wild Choppers

Desafortunadamente, los planes de NOA y Nintendo Japón varían bastante, pues estos los pudimos ver el número pasado en esta sección y estábamos esperanzados en jugar Super Mario Kart o Star Fox a lo mucho con un mes de diferencia que con los Japoneses.

Ya que estamos hablando de los juegos japoneses, te diremos que Seta de Japón acaba de anunciar la salida de otros 3 títulos para ese país (recordemos que Seta fue el primer licenciatario en sacar un juego para el N64 en ese país). Rápidamente te podemos decir que estos juegos son los siguientes: Rev Limit, el cual es un título de carreras muy interesante y pretende ser un juego que tenga bastante realismo, es decir, que si vas muy rápido y das una vuelta brusca te derrapes, que tengas que cambiar llantas, cargar gasolina y todo ese tipo de cosas. Los gráficos (como podrás ver en las fotos) son excelentes. Otro juego es el de Wild Choppers, este es de acción, en el que podrás controlar a uno de 8 diferentes helicópteros con los cuales tendrás que cumplir diferentes misiones como rescatar prisioneros, pelear contra terroristas y cosas por el estilo. Una de las características en la que los programadores han hecho mucho énfasis, es que tienes una gran cantidad de armas y que tendrás varias vistas para jugar.



Rev Limit

Ya por último también se anunció un juego de Golf que a pesar de tener un montón de cosas interesantes, los gráficos no son muy buenos.

Esperemos que los videojugadores de este continente tengamos suerte y podamos ver los dos primeros títulos por aquí, ya que son bastante buenos

hay más EXTRA en la página 88

COLABORACIONES ESPECIALES
Agradecemos la colaboración especial de
Augusto Elias González y Antonio Carlos Rodríguez

JURASSIC PARK
THE CHAOS CONTINUES

Este juego no es muy fácil y menos si sólo cuentas con 3 continues, pero aquí les va una clave para obtener continues ilimitados. En la pantalla donde seleccionas tu misión (o sea después de presionar START para comenzar el juego) presiona la siguiente secuencia en el control 1

MISSION SELECT
RAPTOR ATTACK
T-REX CARNAGE
BLOCKADE
HIGH PTERA
SEEK AND DESTROY
PROTECT THE GALLIMIMUS





L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R.

Y si la ejecutaste correctamente un sonido te lo indicará y ahora no te preocupes por los continues, más bien preocúpate de no ser tan maleta como el de la foto. Si te equivocaste en algún botón no resetees el juego sólo comienza de nuevo como si nada.



Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:

HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90

Más para NINTENDO 64 y SUPER NINTENDO

No es por ser llorones o algo así, pero ¿ya les habíamos dicho lo difíciles que son las personas de Nintendo para poderles sacar información?. Lo anterior lo decimos porque el pasado mes de Agosto nos fuimos a dar una vuelta de nueva cuenta a Seattle para ver qué novedades había en cuanto a los sistemas de Nintendo y para que nos resolvieran muchas de las dudas e inquietudes de los lectores y esto fue lo que pudimos averiguar:

Para empezar, teníamos la duda de si realmente ellos iban a comercializar el juego de Street Fighter Alpha 2 para el SNES aquí en América, a lo cual muchos respondieron que no sabían, pero de repente agarramos a alguien descuidado y pidiéndole que nos lo mostrara (sin preguntarle nada antes de eso) y nos dijo que: "sería un placer, pero sólo hay un prototipo aquí", después de darse cuenta de lo que nos había dicho nos cambio la plática, pero te podemos decir que prácticamente es un hecho que este juego llegue a América en los próximos 2 meses.



Por cierto, ya que estamos hablando de un juego de Capcom, te diremos que muchos lectores nos han preguntado ¿qué onda con esta compañía? y ¿van a programar juegos para el N64?. Esta duda también se la hicimos llegar a la misma persona y nos comentó que hasta donde él sabía, Capcom ya contaba con el Software para la programación de juegos para el N64, pero que si no habían hecho anuncios al respecto es porque seguramente la compañía estaba aún estudiando cuáles juegos podrían llegar a este sistema. Mientras tanto te podemos decir que se rumora que Capcom está pensando seriamente llevar un juego de Street Fighter al N64, si esto es cierto, tal vez podríamos ver el próximo Street Fighter III para el N64 en el futuro.



Bueno, pero empezamos hablando de Nintendo, así que sigamos con lo que ellos tienen planeado.

Aunque no ha habido más anuncios para juegos del N64 por parte de esta compañía (fuera de los que se hicieron en el número anterior) sí nos comentaron que también piensan sacar varios juegos para el SNES apoyando a varios licenciatarios indecisos. 2 de los juegos que pudimos ver y que estarán listos para el próximo mes (y de los cuales también tendremos un análisis en Club Nintendo) son Pinocchio y Maui Mallard, ambos juegos son desarrollados por Disney Software y van a ser comercializados por THQ pero también Nintendo piensa echarles una mano en las cuestiones de distribución de estos 2 juegos. 2Fs

Por otra parte, aprovechamos que andábamos por Seattle y nos pasamos a dar una vueltecita a Kemco, que se encuentra bastante cerca de Nintendo (la verdad es que se nos pasó la salida de la carretera para ir a Nintendo y el próximo retorno estaba donde está Kemco...)



para que nos contaran cuáles son sus planes para el futuro y nos dieron muy buenas noticias, ya

que ellos están trabajando en un juego para el N64 llamado Top Gear Rally (de su famosa serie de Top Gear para el SNES).

De este juego nos comentaron que apenas han comenzado a desarrollarlo junto con una compañía de software llamada Boss Studios, así que este juego seguramente estará listo hasta el próximo año.
El juego como el nombre lo indica se trata de carreras de autos, pero en modalidad de "Rally". Las fotos que a continuación presentamos son de un demo que se realizó con el Alias Power Animator, pero si la calidad del juego es la misma que cuando Rare hizo lo mismo con Goldeneye te podemos decir que prácticamente esas son dos pantallas del juego (eso esperamos).

Siguiendo con la onda de los juegos del N64 tenemos que Vic Tokai (¿Vic Tokai.....?, ¡Ah, sí! una compañía que lanzó varios juegos para el NES y SNES y que ya tenía bastante que no sabíamos nada de ellos) tiene en sus planes sacar un juego de pelea con gráficos en 3D de nombre Dark Rift.
Según nos comentan, este juego tiene muchas cosas interesantes, pues dicen que se trata de un título de pelea de tipo futurista, con movimientos espectaculares y en donde hay diferentes "tomas de cámara" que lo hacen más dramático. Bueno, esto fue lo que nos comentaron, pero ya te daremos un punto de vista un poco más acertado en cuanto le podamos echar un ojo al juego, el cual, al igual que el de Kemco no estará listo sino hasta el próximo año.

Otra excelente noticia de la que nos enteramos y de la que seguramente ya te habrás dado cuenta (te habrán dicho por otro lado) es que Nintendo tomó una decisión bastante importante y es que el precio del N64 ya no será de 250 Dólares, sino que ha decidido rebajar el precio de este sistema a 199 Dólares. Esto es sorprendente tomando en cuenta la capacidad y el potencial del sistema y lo mejor de todo es que eso nos ayuda a nosotros, pues por lo mismo, con lo que muchos tenían pensado comprarse el sistema ahora lo podrán hacer con un juego. ¡Bien por Nintendo !

Ya por último te comentaremos que en una reciente conferencia de prensa, Nintendo de Japón anunció que de nueva cuenta se celebrará el Famicom Space World un día después de que se lleve a cabo el Shoshinkai de este año (tal como ocurrió el año pasado, en donde el Famicom Space World es un evento al que puede asistir el público en general) y que se efectuará el próximo mes de Noviembre. Otro de los anuncios que se hicieron al respecto es que se mantienen los planes para mostrar el Sistema de almacenamiento externo mejor conocido como Disk Drive. Sabemos que la situación del país todavía no es muy buena que digamos, pero esperamos poder darnos una vuelta a este evento para traerles información de primera (es decir, antes que nadie).

EVENTOS

CONQUE '96

Tal como el año pasado, se realizó de nueva cuenta la convención de Comics e Historietas Conque '96, que se llevó a cabo en el Centro de Congresos Centro Médico Siglo XXI, el cual es un sitio muy parecido al que se llevaban a cabo anteriormente pero un poco más grande (y con un clima que no ayudó mucho que digamos).

Este año y para fortuna de toda la gente que ahí se reunió (que fue bastante por cierto y en algunos momentos causó algunos problemas) no contaron con la presencia de Gus Rodríguez, pero sí fueron invitados muy importantes como el Sr. Stan Lee, padre de superhéroes tan importantes como Spiderman o Fantastic Four, el Sr. Eduardo Fontanarrosa, creador del personaje "Boogie el aceitoso" (pregúntale a tu papá o a un hermano mayor si no lo conoces) y del casi casi incondicional de este evento (y siempre bien recibido) Sergio Aragonés quienes estuvieron ahí para dar una conferencia de prensa, hacer la inauguración del evento y para algunas de las pláticas que siempre hay en él.

Como en los eventos anteriores, aquí exhibieron muchas tiendas importantes de Comics, Animación Japonesa y muchos Comics independientes que

¿Que hay de interesante en la Red?

Esta nueva sección no la vamos a usar para contarte cosas como "Si, la supercarretera de la información es muy padre" (frase típica de alguien que se quiere sentir inteligente) o decirte realmente qué es, porque nosotros no somos quienes (hay gente más capaz para ese aspecto), lo que nostros queremos en esta sección es simplemente darte algunas direcciones que a nosotros nos parecen interesantes y que tienen que ver con el mundo de los videojuegos.

Primero que nada tenemos esta dirección:

http://www.missionimpossible.com/

Sí, esta no es una dirección de una compañia de videojuegos, o algo así (y hasta la película ya tiene un buen que pasó de moda) pero lo que pasa es que aquí hay algo interesante.

Lo mejor de esta página es entrar a la zona "de alta velocidad", pero ahí necesitas el Plug-in Shockwave de Macromedia:

http://www.macromedia.com/

y tener una conexión más o menos rápida (así que si estás conectado a Internet mediante la cuenta de un maestro del Tec, que a su vez está colagado de una cuenta de otro maestro que por desgracia también está colgado, lo mejor es que lo hagas por la zona de baja velocidad.

Dentro de esta página busca la zona de "Simulations" y es ahí donde está lo interesante, pues encontrarás información del juego de Mission Impossible que se encuentra desarrollando Ocean para el N64, además de que también verás algunas imágenes del desarrollo del juego.

Esta otra dirección es interesante, ¡Y vaya que sí lo es ! ya que es la Home Page de Nintendo of America:

http://www.nintendo-.com/

En esta página encontrarás fotos e información de los últimos juegos de Nintendo para el SNES y seguramente para el N64 ahora que te encuentres leyendo esto.



Algo también que nos parece muy interesante de esta página es que ellos cuentan con sección denominada Classified Information, pues ahí con solo registrarte (necesitas una dirección de E-mail a la que te puedan responder) obtendrás un Password y con él podrás buscar en el banco de datos de Nintendo Power. Así, si necesitas una clave de algún juego en particular podrás buscarla por el nombre y sistema. Otra cosa que podrás hacer es mandar códigos o Passwords que creas que no tienen ahí.

Como dijimos, esta página tiene muchas cosas interesantes, así que te recomendamos echarle un ojo a sus demás secciones.

...Conque '96

utilizan este importante medio para dar a conocer sus productos (además de uno que otro gandalla que se aprovecha de la situación de muchos de nosotros vendiendo cosas piratas clandestinamente y por lo tanto engañando al público).

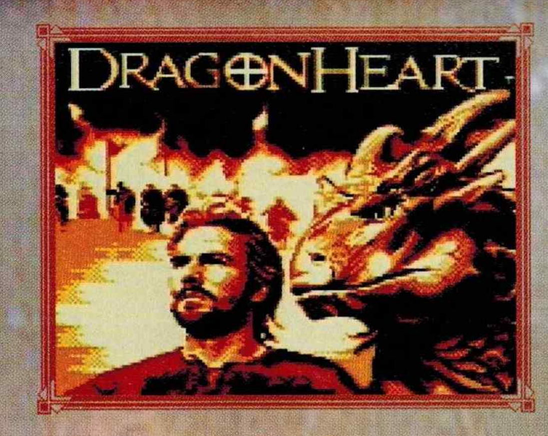
De lo que se pudo ver con mayor claridad en este evento fue sin lugar a dudas... una cartota de Magic que estaba a la entrada, pero también que el mercado de la Animación Japonesa ha crecido considerablemente (tal vez como nuestros problemas... bueno, sí es mucho pero no tan exageradamente) pues en locales en los que se tenía todo este tipo de material, era en donde podíamos ver a la mayor cantidad de compradores.



La inauguración del evento corrió a cabo de (izquierda a derecha): Fontanarrosa, Stan Lee y Aragonés.



GAME VISTAZO A:





Esta es la aventura de un caballero que eliminó a un Dragón y así desapareció el mal... El nombre del caballero era Sir Bowen y era el protector de Einon, hijo del Rey Freyne.



Hace años, el joven príncipe fue mortalmente herido mientras trataba de salvarle la vida al Rey durante una batalla contra aldeanos rebeldes.



Con el propósito de salvarlo, su madre, la reina Aislinn llevó al agonizante muchacho con un dragón llamado Draco.



El dragón le dió al príncipe la mitad de su propio corazón e hizo que estuviera sano otra vez. Desde ese día, Einon estuvo embrujado con el mal.



Sir Bowen juró cazar y matar a todos los dragones hasta que encontrara a aquél que convirtió al joven príncipe en un malvado. Sólo así prodría descansar.





Así comienza la historia de este juego que "está basado" en la película que tiene el mismo nombre. Decimos "está basado", ya que el juego tiene muchas escenas que no tienen absolutamente nada que ver con la trama original (tal es el caso del Nivel 6).

Este juego tiene algo de RPG, algo de acción y algo de laberintos a lo largo de 8 niveles, de los cuales hay unos muy cortos y otros muy largos.

YOU SEE A MONK

"AHHA! THE BRAVE KNIGHT SIR BOWEN GRACES ME WITH HIS PRESENCE. I'M HONORED M'LORD."



"STOP FOLLOWING ME!"

"DO YOU KNOW WHERE I CAN FIND THE DRAGON?"

"GREETINGS, FRIAR. CAN YOU LEND ME SOME MONEY?"

YOU SEE A FARMER

"THERE'S A GREAT NASTY BRUTE THAT LIVES ON THE OTHER SIDE OF THE FOREST. HE HELPS HIMSELF TO MY SHEEP EVERY SO OFTEN."



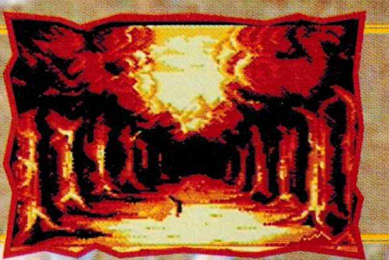
"I SHALL FIND THE BEAST AND SLAY IT AT ONCE!"

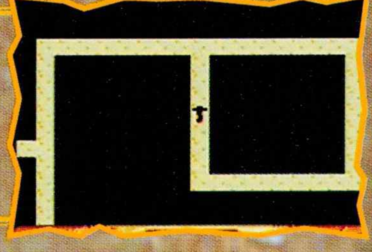
"HMMM. HE SOUNDS A BIT TOO BIG FOR ME."

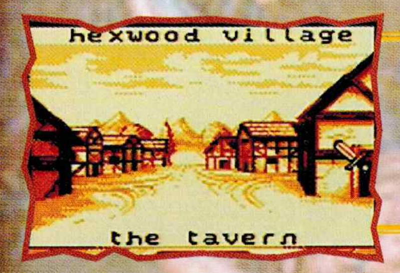
Al decir que tiene algo de RPG, nos referimos a que tienes que moverte por todo el escenario (que presenta una vista tipo Doom, sólo que la animación es un poco cortada) para encontrar algunos objetos que te podrán servir a lo largo del nivel (una vez que termines tu misión, todo aquello que llevabas lo pierdes, de hecho lo pierdes cada que pasas de una parte del nivel a otra) y toparte con los aldeanos que te dirán cosas de interés para tu misión.



Al comenzar cada parte de un nivel, lo primero que tienes que hacer es encontrar el mapa de la región, claro que puedes no encontrarlo y jugar sin éste para hacer tu misión un poco más difícil (sobre todo en los bosques).





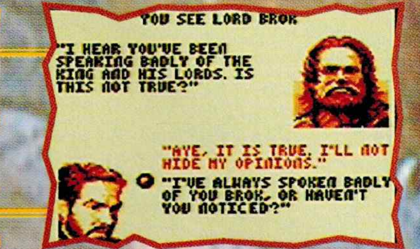




Existen aldeas donde tendrás que entrar en las casas para obtener más información o cambiar los items que encuentres por otros más valiosos como más información.

También existen casas que están retiradas de la aldea donde normalmente podrás encontrar gente dispuesta a darlo todo con tal de sacarte del apuro.



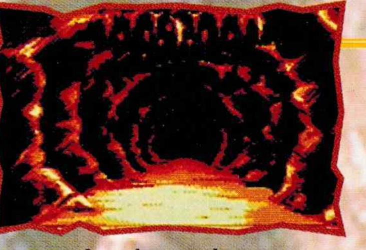


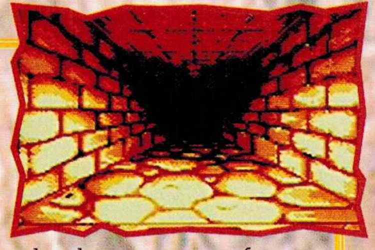




Y aquí es donde entra lo de que tiene algo de acción. La mayoría de las veces que tengas que utilizar un tono de voz más alto, tendrás que vértelas cara a cara con el tipo que no entienda, en un duelo de espada con el arma que posea el individuo en cuestión.

Lo de Laberinto se refiere a que existen partes de los niveles que se desarrollan dentro de un bosque, un calabozo o un pasaje secreto. Aquí también existe mapa del lugar, y si no lo llevas es fácil perderse, ya que tienes muy pocas referencias debido a que casi todo es igual y podrías estar dando vueltas en un cuadrado sin que te fijes.









Después de pasar un nivel de bosque, (a excepción del primero y otro más) tendrías que vértelas con un dragón que te atacará con fuego y a mordidas. Aquí tendrás que hacer uso de tu habilidad para derrotarlo y obtener el password del siguiente nivel.

Como puedes ver, *Dragon Heart* es un título que presenta 3 géneros de juego juntos. Cuenta con la opción de password y tiene buenas gráficas. El reto es bastante bueno, sobre todo sin el mapa y parece ser que tendremos que dar la ubicación de todos los mapas (más pronto de lo que crees). Lo único que tiene mal es la música que está un poco cansada, de ahí en fuera todo está bastante bien, por lo que te recomendamos echarle un ojo. Si tú viste la película, notarás que muchas cosas no salen en ella y otras tantas no salen en el juego, pero eso no le afecta en nada.



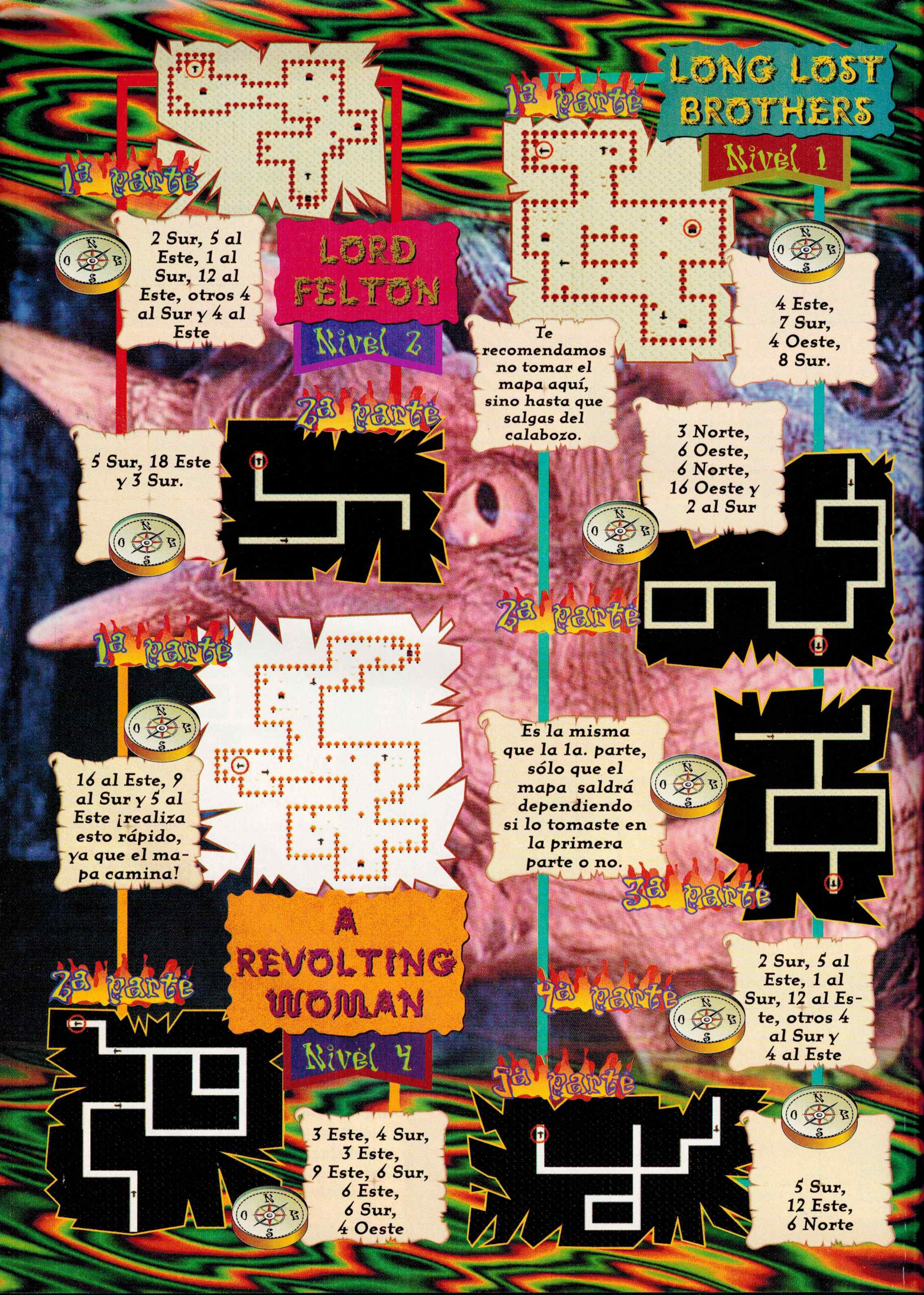




TIPS de DragonHeart

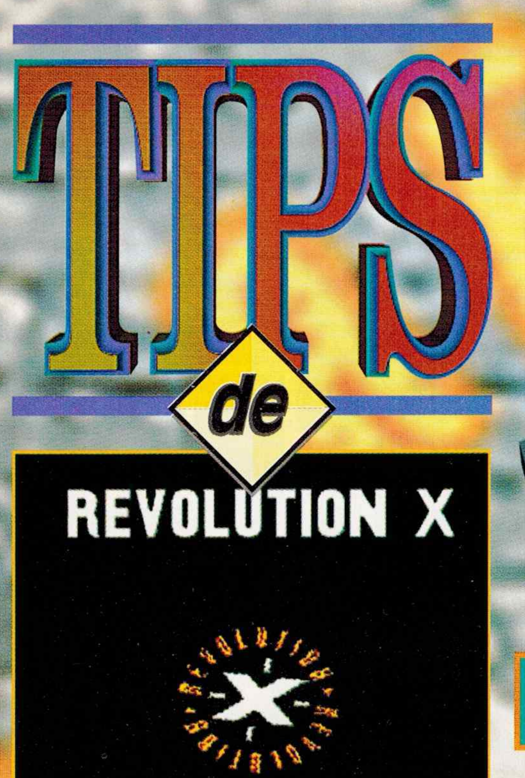
Bueno y como lo prometimos hace una página, te vamos a dar unos tips de este juego para que te tardes más en acabarlo. Tal vez estés confundido con los botones o de plano no sabes qué hacer, así que aquí van los movimientos:

Ahora vamos al asunto de los mapas. Todos los pasos son desde donde comienzas. Los lugares con espada indican que una persona o animal camina por ahí. Las casas son aldeas o chozas. El círculo rojo indica dónde comienzas.


LONG LOST BROTHERS
Nivel 1
1a parte
4 Este, 7 Sur, 4 Oeste, 8 Sur.
Te recomendamos no tomar el mapa aquí, sino hasta que salgas del calabozo.
2a parte
3 Norte, 6 Oeste, 6 Norte, 16 Oeste y 2 al Sur
3a parte
Es la misma que la 1a. parte, sólo que el mapa saldrá dependiendo si lo tomaste en la primera parte o no.
LORD FELTON
Nivel 2
1a parte
2 Sur, 5 al Este, 1 al Sur, 12 al Este, otros 4 al Sur y 4 al Este
2a parte
5 Sur, 18 Este y 3 Sur.
A REVOLTING WOMAN
Nivel 4
1a parte
16 al Este, 9 al Sur y 5 al Este ¡realiza esto rápido, ya que el mapa camina!
2a parte
3 Este, 4 Sur, 3 Este, 9 Este, 6 Sur, 6 Este, 6 Sur, 4 Oeste
1a parte
2 Sur, 5 al Este, 1 al Sur, 12 al Este, otros 4 al Sur y 4 al Este
2a parte
5 Sur, 12 Este, 6 Norte



FRIENDLY DRAGON
Nivel 5
1a parte
3 Norte, 2 Este, 6 Norte, 4 Oeste.
2a parte
5 Oeste, 8 Sur, 10 Oeste, 3 Sur.
3a parte
6 Norte y 1 al Este
SWAMP PEOPLE
Nivel 6
1a parte
11 Este, 1 Sur, 7 Este, 2 al Norte y 8 al Este.
2a parte
5 Sur, 8 Este, 6 Norte, 8 Este, 6 Sur, 4 Este.
3a parte
2 Sur, 2 Oeste, 4 Sur y 5 Oeste.
4a parte
9 Este, 6 Norte, 4 Este, 6 Norte, 4 Oeste y 3 Norte.
THE REVOLT
Nivel 7
1a parte
1 Norte, 8 Este, 9 Sur y al Oeste 1
2a parte
1 al Sur, 3 Oeste, 16 Sur y 1 al Este
3a parte
7 al Este, 6 Norte y 5 Este.
Los demás niveles ya no te los damos porque el camino es todo derecho y no hay problema de que te pierdas y menos a estas alturas del juego.



Tal vez lo más difícil de este juego no sea acabarlo (por eso no vamos a dar tips para eso) pues básicamente lo que hay que hacer es avanzar y -como diría Gus- "sacarle jugo" a tus 25 continues con los que cuentas. Sin embargo, lo que vamos a hacer es darte algunos Tips para eliminar a los jefes (ya que es lo más complicado) y la localización de los 5 miembros de la banda "Aerosmith" puesto que algunos de ellos no están en el mismo sitio que en la versión Arcade.

Pero como siempre, primero tenemos que ver para qué sirve cada botón en tu control.

Dirigés la mira, tienes 3 diferentes velocidades que puedes cambiar en opciones.



Disparas los CD´s

START (algo muy novedoso): pones y quitas la pausa.

SELECT Para nada.

Y Disparas tu ametralladora.

X A B Con los que no haces nada y donde mejor hubieran puesto los CD´s

Muy bien, es hora de empezar la revolución...

PRIMERA MISION

club X, L.A.

Tom Hamilton

Este es el primer miembro de la banda al que vas a encontrar, cosa que no es muy difícil si sigues estos pasos:

Al principio del juego vienes siguiendo al helicóptero de NON, después de eso llegas al techo del Club X y es aquí donde debes poner atención, ya que de repente la pantalla se moverá hacia alguno de los extremos del edificio, fíjate bien hacia dónde se mueve cuando estés jugando, porque más adelante...





...al entrar al Club X te darán a elegir entre 2 direcciones, entonces tendrás que escoger la dirección hacia la que se movió la pantalla en el techo del Club. Después de eso verás que aparace un logo azul que significa que el





baño está cerca, por lo que tendrás que dispararle para destruirlo y así entrar en él, pero hazlo rápido antes de que se regrese la dirección de la pantalla.

Ya dentro del baño dispárale a las puertas que vas a encontrar, ahí verás a miembros de NON en una situación muy comprometida, además de que también encontrarás a Tom Hamilton, quien se convertirá en el logo de Aerosmith (o "Wing", como se menciona en la pantalla de puntos), dispárale para rescatarlo.



Steven Tyler

Steven Tyler también se encuentra en esta misma escena, es más, lo tienes que rescatar inmediatamente después que a Tom Hamilton.

Una vez que salgas del baño llegarás al Bar del Club X, entonces rápidamente dispárale al par de peces espada que están de adorno en la pared hasta que los dejes en los puros huesos, enseguida dispárale al vidrio que está ahí abajo para romperlo, si lo haces bien la pantalla se dirigirá automáticamente en la dirección correcta.







Inmediatamente después vas a encontrar a Steven Tyler arriba del escenario muy bien acompañado; como en el caso anterior él se convertirá en "Wing" y para rescatarlo le tendrás que disparar.

Ya que andamos en estas, te vamos a dar un pequeño consejo, dispárale a la estrella que está en la puerta para evitar que te salgan muchos enemigos pigmeos.



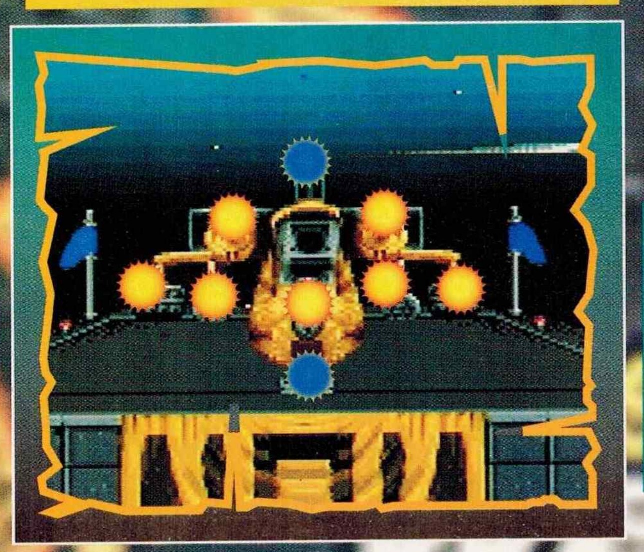


Dentro del cuarto de Aerosmith dispárale al espejo para evitar que te ataquen los enemigos, que ahora ¡son gigantes!

SEGUNDA MISION

helicopter joyride

En esta misión no hay que rescatar a nadie, pero sí te tendrás que enfrentar al jefe que es un helicóptero que si no sabes qué onda con él, te puede dar serios dolores de cabeza.

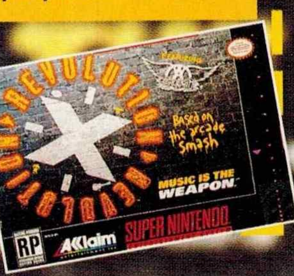




Al enfrentarte a él deberás dispararle con tu ametralladora y los CD's en los puntos marcados con las explosiones amarillas, una vez que destruyas estos 7 puntos deberás dispararle en los 2 puntos marcados con las explosiones azules (cabe señalar que en estos últimos puntos sólo le podrás dar con los CD's ya que las balas no causan ningún daño). Otra cosa que podemos agregar es que cheques muy bien el sonido, ya que si oyes explosiones al lanzar los discos quiere decir que sí estás acertando.



Nota: las siguientes 3 misiones las podrás seleccionar en el orden que quieras.



TERCER MISION



Joe Perry

Este miembro de Aerosmith tampoco es muy difícil de encontrar si sigues los siguientes pasos:





Al principio avanza hasta donde está el tipo que se ve en la foto (para destruirlo dispárale al anuncio que está sobre su cabeza), al vencer al "recepcionista" dispárale al botón del elevador que se ve en el fondo para que puedas entrar a él, ya adentro del elevador dispárale de nueva cuenta al botón que está en la parte de arriba para ir al tercer piso.

Para el jefe de este nivel no te podemos dar un tip especial, ya que básicamente lo que debes hacer es dispararle a los ojos que te arroja para evitar que te den y dispararle a él en cuanto puedas hasta destruirlo.







Dentro del tercer piso debes dispararle a la "cosa verde" que tiene prisioneras a las chavas, una vez que las liberes dispárale a la reja para destruirla y así lograr que aparezca Joe Perry.

CUARTA MISION

middle east

Joey Kramer

Joey es el más difícil de rescatar de todos los de Aerosmith, ya que tienes que ser preciso con tus disparos y el control no ayuda mucho en estos casos.

Cuando vayas persiguiendo al camión de NON, te deberás fijar muy bien en cuanto aparezca una esfinge en el fondo, entonces rápidamente dispárale con CD's en la cara para destruirla y obtener más CD's (haz esto con las 3 primeras esfinges y después baja la velocidad, ya que Joey aparecerá en el camino pidiendo un aventón). Para poder rescatarlo tendrás que dispararle al ir pasando.

Al camión lo tendrás que destruir antes de que llegue a la base de NON (cuando se acabe el marcador de distancia que aparece a media pantalla). Para destruirlo dispárale a los puntos marcados con explosiones y de preferencia hazlo con los CD's, pues con los disparos normales no le bajas mucha energía



QUINTA MISION

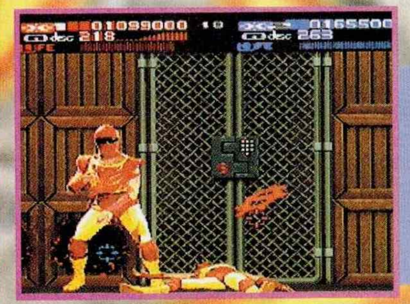
pacific rim

Brad Whitford

Esta escena (que se supone es una bodega) se puede convertir en un serio dolor de cabeza pues más que eso parece laberinto, pero si sigues estos pasos no tendrás problema para encontrar a Brad.

Al principio del nivel avanza hasta que veas la puerta marcada con el número 2 (evita dispararle a la primera), dispárale entonces para poder entrar.





Ahora cuando te den a escoger, vé hacia la derecha y después de eso entra a la primer puerta que está marcada con el número 5.



Después de eso, sólo podrás ir hacia la izquierda, así que escoge esa dirección e introdúcete en la primera puerta que encuentres y que está marcada con el número 8.





Aquí viene lo importante: al salir de la puerta 8 la pantalla se dirigirá automáticamente hacia la derecha, entonces al llegar a la puerta sin reja dispárale a la caja superior de la derecha, así aparecerá un logotipo al que si le disparas harás que aparezca Brad.





El jefe de esta misión es una nave flotante que no tiene mucha ciencia para destruirla, para empezar dispárale a todos los puntos que marcamos, los que están en amarillo les puedes dar cuando quieras, pero los que están marcados en azul les tendrás que disparar hasta que se pongan al descubierto (que también es el momento en el que te atacarán, así que ten cuidado).

ULTIMA MISION

wembley stadium



En esta misión ya no hay que rescatar a nadie más, lo único que tienes que hacer es destruir al jefe, pero antes de eso debes destruir todas las pantallas del gigantesco videowall.





Ya para finalizar te enfrentarás con Helga quien asumirá la forma de un gigantesco monstruo. Para destruirlo fácilmente, primero tendrás que atacar sus brazos, sus piernas y las manos con las que sostiene sus armas. Ya después podrás dispararle al pecho porque si lo haces antes de haberle destruido las 6 partes que mencionamos antes, no le causarás ningún daño.



Bien, lo conseguiste, pero la cosa no acaba aquí, ya que la parte del concierto la puedes ver aún sin haber rescatado a todos los miembros de Aerosmith, pero si nos hiciste caso y los rescataste a todos todavía te falta una escena en la que podrás obtener los famosos premios "Mammy´s" que están escondidos, después ya podrás convivir con Aerosmith en su fiesta privada, pero eso te toca verlo por tu propia cuenta.

PROXIMO RETO







En este juego tú puedes hacer jugadas en cadena y te las multiplica (X2, X3, etc.). El reto de este mes consiste en que nos digas, que número de jugada es la última, antes de que aparezca el símbolo de interrogación (X?)

96 Respuesta al reto del mes de agosto

YOSHI'S ISLAND



En el mundo 3-8 llega hasta el jefe de la escena y justo antes de llegar a donde él te espera, avanza con cuidado de manera que puedas verlo sin que salga Kamek. Ahora brinca para dispararle con un huevo, y si le das saldrá Kamek para decir OH, MY!!!



Respondieron este reto:

VICTOR MANUEL HERRERA, MARTIN MONTAÑO PORTILLA, MARIO CAMARENA ALVAREZ, VICTOR HERRERA PORTILLA,ROBERTO LOREDO PINEDA, FERNANDO LOREDO PINEDA, JUAN ROMERO MARTINEZ, MARTIN MONTAÑO GALINDO, MARIO CARMONA ALVAREZ, JOSE F. CARANZA PEREZ, CARLOS AUGUSTO ESTRADA NAVA, JAVIER A. ZAPATA ALDANA, JORGE EDUARDO BADIA PONCE, IVAN ALBERTO ARREOLA JALIFE, ARMANDO JAIMES TORRES, HYO KUSANAGI, ARTURO IMAZ ESQUER, FABIAN OSWALDO DURAN JUAREZ, ALEJANDRO "LYNX" ALDANA AVALOS, AMAURYMAGAÑA LIZARRAGA, PROCORO LOPEZ GUERRERO, DANIEL SOSA CABRERA, CARLOS IVAN RUIZLARIOS, CESARO. MORENO ZAYAS, JESUS GILBERTO CRUZ OBREGON, JULIO ERNESTO ARCE BETANZOS, VALENTIN RAMIREZ S. JESUS S. MUÑOZ S., E. DE LOS M. HERNANDEZ, MAURICIO AZUARA DE LIRA, ISRAEL MORENO ZETINA, GASTON LEON ACEVEDO, VICENTE ROSAS, FRANCISCO J. ROSAS G., RODRIGO GONZALEZ V., ANTONIO SANTOME DIAZ, ANTONIO C. CASTRO VERGARA, EDGAR RUBIO SOLIS, EDUARDO TENA HERNANDEZ, ALFONSO FLORES C., CRISTIAN (SHADOW) VELASQUEZ T., LEO Y BETY, GERARDO LEMUS ESQUIVEL, ALBERTO MUÑOZ ESQUIVEL, NACHO McLEOD.

ARCADIAS

Sin lugar a dudas, la serie de los KOF es de los mejores títulos de peleas que podrás jugar en algún local de Arcadias, pero lo mejor es que como ha sido costumbre en los 2 últimos años, en estos días ya podemos jugar la nueva versión de esta serie, la cual tiene una gran cantidad de cosas nuevas en el modo de juego y a diferencia de lo que pasó del KOF 94 al 95, en la que hubo varios cambios, pero que no fueron tantos como ocurre con esta versión.



DIFERENTES SALTOS



En KOF 96 podrás realizar 3 diferentes tipos de saltos, el primero es el normal y que se ejecuta como en todos los juegos de pelea (moviendo el control y manteniéndolo en alguna de las 3 posiciones superiores), tenemos también el salto corto que se ejecuta como el primero, pero con la diferencia de que aquí sólo tienes que presionar el control por un instante. Y ya por último tenemos el supersalto, el cual se ejecuta haciendo rápidamente el control hacia abajo y después cualquiera de las direcciones de salto (también sale si estás corriendo).

¿PODER Y DEFENSA?

Algunos personajes tienen poderes que al empezar a realizarlos tienen valor de defensa. Esto es bastante útil para sorprender a un enemigo cuando sabes que te va a atacar de alguna forma en particular.





MOVIMIENTOS GENERALES

A GOLPE DEBIL
C GOLPE FUERTE
C D GOLPE FUERTE
B PATADA DEBIL
D PATADA FUERTE
B C RETO
A B MOVIMIENTO DE ESCAPE
A B ACUMULACION DE PODER

AGARRON

Si te enfrentas a un chavo de esos que nada más les gusta estar usando agarrones, esto te servirá: cuando alguien te agarre, presiona rápidamente los botones A y B, si lo haces bien, aventarás a tu enemigo y tendrás hasta oportunidad de contraatacar.





LINEA DE PODER

Dependiendo la cantidad de energía que tengas al cargar la línea de poder, será el tamaño de esta. A menor energía mayor es la línea de poder, lo que hace que dure más tiempo.





¿COMO LO EJECUTE?

En algunos casos, un mismo poder de desesperación de un personaje se puede ejecutar de 2 formas distintas. Algunas secuencias(como la de Terry, por ejemplo) se pueden cambiar por "doble bola" hacia adelante como la secuencia de Benimaru. Checa si los personajes con los que juegas pueden hacer eso y de qué forma te acomodas más.

Si presionas A y B al mismo tiempo podrás ejecutar una gran cantidad de poderes. Si tienes tu marcador de POW al máximo y presionas A y B mientras estás poniendo defensa, te podrás escapar de ese ataque y hasta contraatacar a tu rival por detrás. Pero si mantienes la defensa por mucho tiempo, corres el riesgo de que te la quiten (Guard Crush).



También tenemos un nuevo contador de combos, cosa que es clásica en casi la mayoría de juegos de pelea y que KOF no había tenido en sus anteriores versiones.



Primero que nada tenemos que, ya no sólo hay 8 equipos como en las dos anteriores versiones, ahora tenemos 9 equipos con la llegada del grupo integrado por los "jefes" de otros juegos de pelea. Incluyendo a ellos tenemos un total de 7 personajes nuevos -sin contar a los jefes- a diferencia de los 3 que se presentaron en KOF 95.

Al igual que en las anteriores versiones, puedes ejecutar poderes de desesperación, pero con la novedad de que aquí los poderes serán diferentes dependiendo de las condiciones que reúnas para ejecutarlos, por ejemplo: Si ejecutas la secuencia cuando tu línea de energía esté parpadeando o cuando hayas completado la línea de Pow podrás ejecutar el poder de desesperación Normal.



Pero si ejecutas la secuencia reuniendo ambos requisitos (energía parpadeando en rojo y línea de Pow al Máximo) harás un movimiento de "Super desesperación" el cual resta más energía que el movimiento normal y en algunos casos se ve diferente.



Por cierto, hay un rumor de que esta vez los personajes no sólo tienen un poder de desesperación, sino dos. Por lo pronto te daremos la secuencia de uno de ellos y si nos enteramos de algo nuevo, después te lo diremos.



Ahora veamos a cada uno de los equipos, sus movimientos y una rápida descripción de las cosas nuevas que encontraremos aquí.



Un día, Kyo recibe el reto de un hombre misterioso el cual le pidió que fuera solo al encuentro, este hombre misterioso y Kyo luchan entre sí y Kyo es derrotado, pero antes de perder el conocimiento el hombre misterioso le dice a Kyo "eres muy débil, espero que para el torneo seas más fuerte y podremos luchar otra vez". Cuando Kyo recupera el conocimiento, se encuentra rodeado de sus amigos, a los cuales les cuenta lo que había pasado y ellos a su vez le muestran la invitación al torneo, al que piensan asistir para averiguar quién es este hombre y ver si tiene algo que ver con Iori.

KYO KUSANAGI

Fire Punch	→↓↘ + A o C
Drop Kick	→↓↘ + B o D
Explosion Hold	→↘↓↙← + B o D
Counter Punch	→↘↓↙← + A o C
Double Kick	↓↘→ + B.B o D.D
W Fire Attack	↓↘→ + A
S Fire Attack	↓↘→ + C
Ola de Serpiente μ	↓↙←↙↓↘→ + A o C

BENIMARU NIKAIDO

Thunder Ken	↓↘→ + A o C
Triple Kick	←↓↙ + B o D
Air Thunder Ken	En el Salto ↓↘→ + A o C
Thunder Kick	→↓↘ + B o D
Shinku Karategoma	→↘↓↙← + B o D
Laido Kick	↓↘→ + B o D
Thunder Neck Hold	Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + C
Relámpago Explosivo del Cielo μ	↓↘→↓↘→ + A o C

GORO DAIMON

Ground Smash	→↓↘ + A o C
Super Ukeni	↓↙← + B o D
Air Interceptor	←↙↓↘→ + A
Long Hold	←↙↓↘→ + B
Rolling Escape	←↙↓↘→ + C
Ground Shacker	Acercándose al Adversario →↘↓↙←→ + C
Super Ground Shacker μ	Acercándose al Adversario →↘↓↙← x 2 + C



Algo que muchos van a notar a la primera, es que a Kyo le han quitado varios movimientos que lo hacían letal en los anteriores juegos, pero le pusieron otros que no desmerecen. Si marcas dos veces seguidas (y rápidamente) los Fire Attacks y después presionas cualquier botón de golpe o patada harás un combo de 3 golpes (bastante fastidioso cuando te lo hacen a ti). También puedes hacer la prueba marcando Fire Attack, después secuencia de "yoga flame" hacia atrás con golpe y después Fire Attack, dependiendo el botón de golpe con el que marques estas secuencias, hará diferentes golpes. Otra cosa: cuando Kyo haga su poder de Superdesesperación no te le vayas a acercar.



Benimaru Nikaido es un personaje un poco más agresivo. El Shinku Karategoma ya te da varios golpes y su Thunder Ken en el aire es bastante molesto. También tenemos que muchos de sus golpes se marcan de diferentes maneras. De Goro podemos decir que se le corrigieron algunos detalles, pero eso sólo les servirá a los que lo han usado siempre, no es algo que te haga empezar a usarlo.



Iori recibe la visita de 2 extrañas mujeres, quienes sin decir nada, comienzan a atacarlo. Mientras él se defiende una de ellas, la otra le dice que es un peleador muy bueno y que saben de su intención de eliminar a Kyo de una vez por todas "así que podemos hacernos un favor mutuo, nosotras te ayudamos a eliminar a Kyo y tú nos ayudas a ganar el torneo de este año, ¿Qué te parece?". Iori quien sólo busca venganza les contesta que a él, el torneo no le interesa, pero que las ayudará, "pero a Kyo no lo toquen, ¡él es mío!". Ahora Iori tiene un nuevo equipo, pero aún desconoce cuál será el verdadero objetivo de sus acompañantes.

YAGAMI	MATURE	VICE
Fire Ball	Death Downer	Outrage
→↓↘ +AoC	↓↙← +AoC) x3	→↓↘ +AoC
Dark Crescent Slice	Metal Massacre	Rave Fest
→↘↓↙← +BoD	↓↙← +BoD	↓↙← +BoD
Deadly Flower	Despair	Gore Fest
(↓↙← +AoC) X3	→↓↘ +AoC	←↙↓↘→ +A
Dark Thrust	Deceaser	Da Cide
↓↘→ +AoC	←↙↓↘→ +AoC	←↙↓↘→ +B
Scum Gale	Heaven Gate µ	Negative Gain µ
Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ +C	↓↙←↙↓↘→ +AoC	Acercándose al Adversario →↘↓↙← x2 +C
Maiden Masher µ		
↓↙←↙↓↘→ +AoC		

Para los que gustan de jugar con Iori les podemos decir que este personaje no sufrió mucho cambio. Sólo hay algunas jugadas que antes se podían hacer y que ahora ya no se puede.

Mature y Vice son dos personajes con movimientos totalmente nuevos para esta serie de juegos. Ellas son rápidas y tienen poderes que te pueden golpear varias veces pero su gran desventaja es que tienes que estar muy cerca de tus rivales para causarles bastante daño, aunque viendo la forma en la que se desarrollan ahora las peleas, esto tal vez no sea tan malo





Billy Cane no estaba muy contento de que su jefe Geese decidiera formar el equipo para KOF con Mr. Big y Krauser "Ud. sabe bien que quiero vengarme de ese maldito de Iori, jefe". Geese le contesta que no se preocupe, que ya tendrá tiempo para su venganza, una vez que logre sus planes. Una vez reunidos, los tres peleadores más temidos por muchos, llegan a un acuerdo "Está bien" dice Mr. Big "te ayudaremos a eliminar a los Bogard, espero que al menos me ayudes a vengarme de los Sakazaki". A lo que el contesta riendo "con mucho gusto". La risa no fue de saber que pronto se libraría de sus molestos enemigos, sino porque engañó a los otros dos para lograr un objetivo aún más perverso...

MR. BIG	GEESE HOWARD	W. KRAUSER
Gran Explosión	Puño de Viento Fuerte	Bola Bombardera-Arriba
↓↘→ +AoC	↓↘→ +A	↓↙← +AoC
Salto Cruzado	Puño de Tinieblas Perversas	Bola Bombardera-Abajo
→↘↓↙← +AoC	→↘↓↙← +AoC	↓↙← +BoD
Bomba de Lanza Giratoria	Golpe de Cuerpo Arriba	Hacha de Pierna
→↘↓↙← +BoD	←↙↓↘→ AoC	↓↘→ +BoD
Amor de California	Air Blow	Suplex de Kaiser
→↓↘ +AoC	←↙↓ +AoC En el Aire	Acercándose al Adversario →↘↓↙←→ +BoD
Tambor Loco	Golpe de Cuerpo Medio	Patada de Kaiser
AoC REPETIDAMENTE	←↙↓↘→ +D	→↓↘ +BoD
Ola de Explosión µ	Tajo Volante de Sierra	Triple Kick
↓↘→↓↘→ +AoC	→↓↘ AoC	←↙↓↘→ +BoD
	Tormenta Rugiente µ	Ola de Kaiser µ
	↙→↘↓↙←↘ +AoC	→←↙↓↘→ +AoC

Aunque no son muy espectaculares al pelear, los 3 jefes tienen movimientos muy efectivos y que te restarán bastante energía si te descuidas por un instante. Krauser es un personaje bastante peligroso, pues tiene movimientos para atacarte y si estás lejos o con sus largas extremidades es igual de peligroso a distancia media/corta. Su Krauser Wave, destruye gran cantidad de poderes, inclusive el Haoh Sho Koh Ken de Ryo, Robert y Yuri.





Terry por fin llegó al puerto en el que se reuniría con su hermano Andy y con Joe para entrar al torneo anual, al que siempre son invitados de honor. A lo lejos alcanza a ver que dos personas los esperan, pero no son quien él esperaba, pues se trata nada menos que de Geese y su guardaespaldas Billy, quienes de inmediato lo interceptan: "muy bien Terry, esta vez yo estaré en el evento y nada te librará de tu segura destrucción, adviértele eso a tu hermano y al exhibicionista Mue Thai ese", después de esto los dos se fueron en la limusina de Geese. Al enterarse de esto, Andy y Terry han decidido que ahora sí destruirán a Geese de una vez por todas.

TERRY BOGARD

Burning Knuckle	↓↙← + A o C
Power Wave	↓↘→ + A o C
Crack Shot	↓↙← + B o D
Rising Tackle	→↓↘ + A o C
Power Dunk	→↓↘ + B o D
Power Geiser µ	↓↙←↙→ + A o C

JOE HIGASHI

Huppercut Huracanado	←↙↓↘→ + A o C
Tiger Knee	→↓↘ + B o D
Patada de Tajo	←↙↓↘→ B o D
Lastimador de Tacón de Oro	↓↙← + B o D
TNT Blow	A o C REPETIDAMENTE
Screw Uppercut µ	↓↘→↓↘→ + A o C

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken	↙→ + A o C
Sho Ryu Dan	→↓↘ + A o C
Fenix Down	↓↘→ + B o D Y Luego Cualquier Golpe
Bomba Sonica	←↙↓↘→ + B o D
Hisho Ken	↓↙← + A o C
Puñetazo Derribador de Dique	Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + C
Bomba Supersonico µ	↓↙←↙↓↘→ + B o D

Pues tenemos que a Terry no le agregaron ningún poder nuevo, pero no hace falta pues aún así, sigue siendo igual de poderoso. Joe Higashi tampoco tiene gran cosa, quizá lo más relevante con este personaje es que al estar ejecutando el TNT Blow puedes rematar al oponente marcando "una Bola" más A o C mientras estás ejecutando este movimiento.





Andy es el personaje de este equipo que más modificaciones tiene del anterior KOF a este. Al ejecutar el Fenix Down puedes presionar cualquier botón al tocar tierra para ejecutar un ataque extra. Lo mismo pasa con el Zan Ei Ken, si al momento de hacer contacto ejecutas Yoga Flame más golpe, podrás agregar otro impacto.





"Muy bien Robert y Ryo, como ya anteriormente les había dicho yo ya estoy muy cansado para entrar de nueva cuenta al torneo, pero este año he conseguido a alguien que tome mi lugar" les comenta Takuma a sus alumnos "y el sustituto es nada menos que tu hermana, Ryo". "¡¿Qué?!, yo no quiero formar equipo con ella" le reclama Ryo a su padre. "No te preocupes" le contesta Takuma "ella tampoco quería formar equipo contigo pero la obligué. Ustedes dos, así como Robert, deberán demostrar que el Karate de Kyokugen es el mejor del mundo, al terminar el torneo podrán arreglar sus diferencias..."

RYO SAKAZAKI

Ko Oh Ken	↓↘→ + A o C
Sen Pu Kyaku	→↘↓↙← + B o D
Counter Punch	→↘↓↙← + A o C
Koho	→↓↘ + A o C
Aplastada de relámpago de Tigre Loco	↓↙← + A
Kyoku Gen	Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + C
Ryuko Ranbu µ	↓↘→↘↓↙← + A o C
Haoh Sho Koh Ken µ	→←↙↓↘→ + A o C

YURI SAKAZAKI

Ko Oh Ken	↓↘→ + A o C
Slap Attack	→↘↓↙← + B o D
Rai Koh Ken	↓↘→ + A o C
Yuri Uppercut	→↓↘ + A o C
Yuri Blow	↓↙← + A o C
Yuri Spining Kick	↓↙← + B o D
Fenix Kick µ	↓↘→↘↓↙← + B o D
Haoh Sho Koh Ken µ	→←↙↓↘→ + A o C

ROBERT GARCIA

Ko Oh Ken	↓↘→ + A o C
Sen Pu Kyaku	→↘↓↙← + B o D
Ryuga	→↓↘ + A o C
Puñetazo Explosivo de Dragon Volante	En el Salto ↓↙← + B o D
Kyoku Gen	Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + B o D
Haoh Sho Koh Ken µ	→←↙↓↘→ + A o C
Ryuko Ranbu µ	↓↘→↘↓↙← + A o C



Uno de los cambios más notables con estos personajes, es que a sus movimientos de Bola más golpe les han quitado distancia, pero cada uno de ellos tiene diferentes característi-cas. Mientras que los de Ryo y Yuri tienen la misma velocidad, forma y hasta distancia (la cual varía dependiendo el golpe que uses) el de Robert es distinto, pues no avanza pero tiene valor constante (es más, si lo ejecutas y en ese momento alguien te pega, el poder se queda flotando en el aire por algunos instantes).

Básicamente podemos observar que a Robert y Ryo les fueron restados algunos poderes y movimientos, mientras que a Yuri le agregaron algunos y otros que ya existían los hicieron más fáciles de ejecutar. Este equipo parece (por lo anterior) muy débil, pero creenos que no es así.



Con la nueva invitación al torneo KOF y con la inminente entrada de Jaece al torneo, los Ikari Warriors se preparan a ir a competir y a la vez a investigar qué es lo que busca este siniestro personaje, pero Heinder les dice algo que los impresiona: "Lo siento muchachos, pero con la destrucción de Rugal yo ya no tengo nada que hacer en ese torneo. Sí, ya sé que es para equipos de 3, así que lo que puedo hacer por ustedes es llamar a alguien de su entera confianza, su nombre es Leona y yo la entrené personalmente". La idea de tener una mujer en el equipo no es muy bien recibida por Ralph y Clark, pero Heinder les dice: "no la subestimen hasta que no vean de lo que es capaz..."

LEONA
Tajador de Luna
↓ brevemente, despúes ↑ + A o C
Calibre-X
↓ brevemente, despúes ↑ + B o D
Lanzador Báltico
← brevemente, despúes → + A o C
Gran Sable
← brevemente, despúes → + B o D
Tajador-V µ
En el Salto ↓↘→↘↓↙← + A o C

CLARK
Puñetazo Vulcano
A o C REPETIDAMENTE
Rolling Cradler
←↙↓↘→ + A o C
Frankesteiner
←↙↓↘→ + B
Long Super Back Breaker Argentina
Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + D
Estiron de Napalm
→↓↘ + A o C
Ultra Back Breaker Argentina µ
Acercándose al Adversario →↘↓↙← x 2 + C

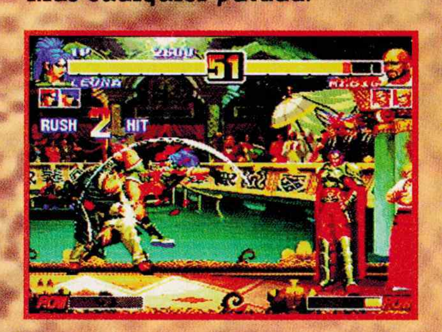
RALPH
Puñetazo Vulcano
A o C REPETIDAMENTE
Ataque de Gatling
← brevemente, despúes → + A o C
Ataque de Aire
↓↘→ + A o C En el Aire
Puñetazo de Bombardo en picado
↓ brevemente, despúes ↑ + A o C
Patada de Ralph
← brevemente, despúes → + B o D
Super Back Breaker Argentina
Acercándose al Adversario ←↙↓↘→ + D
Super Puñetazo Vulcano µ
↓↘→↘↓↙← + A o C

Estos individuos tienen una gran cantidad de cosas nuevas. Para empezar te diremos que Ralph y Clark ya son dos peleadores totalmente distintos aunque comparten un par de movimientos. Aunque Leona tiene poderes similares a Heinder, ella es un poco más agresiva al pelear. Con ella al ejecutar el Sable Attack, todavía puedes rematar al enemigo si ejecutas muy rápido "una Bola" más cualquier patada.



Aunque Ralph y Clark no tienen ataques que lleguen lejos, podemos ver que el primero tiene bastantes poderes muy rápidos y devastadores. Muchos de sus poderes pueden golpear desde el momento mismo que los estás ejecutando y para presionar al rival te puedes mover hacia adelante al hacer el Vulcan Punch.

La desventaja de Ralph es que para causarle bastante daño al enemigo, tienes que estar más o menos cerca de él, pero si lo agarras podrás incrementar el daño: Si después del Rolling Cradler o el Super Back Breaker Argentina ejecutas "Yoga Flame" más C, podrás darle un golpe extra a tu rival. Ralph también se puede mover al hacer el Vulcan Punch.







Mai se encontraba bastante preocupada y no era para menos, pues Yuri había sido forzada a entrar al equipo de su familia, King se encontraba cuidando a su hermano y Andy ya tenía equipo "¡No, yo no quiero quedarme fuera del torneo este año!". De repente sintió que alguien se le acercaba por la espalda y la atacaba, al esquivar el ataque se dio cuenta que una muchacha muy joven, pero de gran poder estaba frente a ella: "¡Ha!, tal como me habían dicho, tú eres muy fuerte y rápida (no tanto como yo), uniendo nuestras fuerzas las 3 ganaremos este torneo fácilmente. Sí, claro que somos 3, King fue quien me envió contigo, su hermano ya está mejor y ella nos verá en el torneo".

MAI SHINARU

Movimiento	Comando
Kacho Sen	↓↘→ + A o C
Ryu En Bu	↓↙← + A o C
Flying Dragon Blast	→↓↘ + B o D
Ninja Escape	→↘↓↙← + A o C
Flying Squirrel Dance	En el Salto ↓↙← + A o C
Deadly Ninja Bees	←↙↓↘→ + B o D
Super Deadly Ninja Bees µ	↓↙←↙↓↘→ + B o D

KING

Movimiento	Comando
Venom Strike	↓↘→ + B o D
Double Strike	↓↘→↓↘→ + B o D
Tornado Kick	→↘↓↙← + B o D
Surprise Rose	→↓↘ + A o C
Trap Shot	→↓↘ + B o D
Mirage Kick	←↙↓↘→ + B o D
Illusion Danceµ	↓↘→↘↓↙← + B o D

KASUMI TODO

Movimiento	Comando
Ectasy Crunch	↓↘→ + A o C
Airborne Ecstasy Crunch	En el Salto ↓↘→ + A o C
Snow Peak Peach	↓↙← + A o C
Invicible Body Blow	←↙↓↘→ + B
Fakeout Punch Kick Crunch	←↙↓↘→ + D
Ultimate Ecstasy Crunchµ	↓↘→↓↘→ + A o C

Mai tiene básicamente los mismos movimientos. La única cosa "rara" es que cuando ejecutes el Ninja Escape hay dos clases de movimientos: si ejecutas la secuencia y presionas el botón Mai sólo saltará hacia atrás, pero si lo mantienes presionado el botón, Mai se arrojará hacia el enemigo.



Kasumi y King no tienen gran variación de poderes, además de los que se muestran en la tabla de movimientos. Quizá lo más relevante es que al igual que en AOF 3, Kasumi puede detener su Ultimate Ecstacy Crunch si mantienes presionado el botón con el que lo ejecutas.

Mientras Athena y Kensou se encontraban entrenando muy fuerte para el torneo de este año, Chin se encontraba en un bar cercano entrenando a su modo. Ahí mismo él pudo oir la conversación de un par de personas que decía "este año el evento parece que será más popular, ya hay más gente inscrita y se dice que todas las peleas serán televisadas, todo indica que ahora sí aparecerán los peleadores más fuertes del mundo". Todo lo anterior puso a pensar a Chin, acerca de que no sabían quién era el organizador de este año, pues Rugal se destruyó a si mismo, "será mejor que me vaya a entrenar con los muchachos, algo me dice que este año algo malo va a pasar..."

SHII KENSU

Movimiento	Comando
Super Bullet Atack	↓↙← + A o C
Dragon Uppercut	←↓↙ + B o D
Earth Dragon Fang Nibble	←↙↓↘→ + A
Heaven Dragon Fang Nibble	←↙↓↘→ + C
Dragon Talon Tear	En el Salto ↓↙← + A o C
Dragon God Drubbing µ	↓↘→↘↓↙← + D

CHIN GENZAI

Movimiento	Comando
Gourd Atack	↓↙← + A o C
Burning Shake Belch	→↓↘ + A o C
Rolling Punch	←↙↓↘→ + B o D
Drunken Jump	←↙↓↘→ + A o C
Mochizuki Intoxicator	↓↙← + B o D
Drunker Twister	↓↘→ + A o C
Thunder Blast µ	↓↘→↓↘→ + A o C

ATENA ASAMIYA

Movimiento	Comando
Psycho Ball Atack	↓↙← + A o C
Psycho Mirror	→↘↓↙← + B o D
Phoenix Arrow	En el Salto ↓↙← + B o C
Psycho Sword	→↓↘ + A o C
Psycho Teleport	↓↘→ + B o D
Shining Crystal Bit µ	↓↘→↘↓↙← + A o C
Crystal Shooter µ	Durante el Shining Crystal Bit ↓↙← + A o C



Uno de los nuevos poderes de Athena que es bastante útil es el Psychic Teleport, después de eso puedes ejecutar cualquier ataque. Athena tiene bastantes variaciones y detalles así que checa esto: El Psycho Sword lo puedes ejecutar también en el aire. El Shining Crystal Bit lo puedes ejecutar (ahora también) en el aire y dependiendo con qué botón de puño ejecutes el Crystal Shooter será la dirección que éste tomará.





Chin tiene también bastantes cosas que debes aprender, para empezar te podemos decir que dependiendo el botón que presiones para hacer el Thunder Blast éste cambiará de dirección. Otra cosa es que al ejecutar el Mochizuki Intoxicator y (a veces) el Drunken Twister serás invulnerable por algunos segundos pero en la parte superior de su cuerpo, si quieres sorprender a tu enemigo haz el Mochizuki Intoxicator y después ejecuta el Rolling Punch. Si ejecutas el Drunken Twister y Chin se queda mareado vuélvelo a marcar y entonces sí lo ejecutarás.

Kensou no tiene muchas cosas nuevas, tal vez un par de poderes que se marquen diferentes, pero no hay gran diferencia con este personaje.

Chan y Choi han sufrido lo que nunca en los 2 últimos años, ambos preferirían estar en prisión que seguir entrenando con Kim Kap Hwan: "Ese loco nunca nos deja descansar, día tras día no hacemos más que entrenar, espero que esto pronto termine". De repente llega Kim con ellos y les informa que la invitación para el torneo de este año ha llegado y les comenta: "Este será nuestro último torneo juntos, hemos entrenado mucho y este año les mostraremos el poder del Tae Kwan Do. Espero que no los haga sentir mal, el saber que al terminar el torneo, nos separaremos". ¡Claro que no!, esta noticia los alegró bastante y causó bastante extrañeza en Kim.

KIM KAP HWAN

Flying Slice
↓ brevemente despúes ↑ + B o D
Crescent Moon Slash
↓↙← + B o D
Flying Kick
En el Salto ↓↘→ + B o D
Blowing Sandblaster
↓ brevemente despúes ↑ + A o C
Comet Cruncher
← brevemente despúes → + B o D
Phoenix Flattener µ
↓↙←↙→ + B o D

CHAN KOEHAN

Breaking Iron Ball
↓ brevemente despúes ↑ + A o C
Spinning Iron Ball
A o C REPETIDAMENTE
Flying Ball Breaker
↓ brevemente despúes ↑ + B o D
Big Destroyer Toss
Acercándose al Adversario →↘↓↙←→ + C
Wild Back Attack µ
↓↘→↘↓↙← + A o C

CHOI BOUNGE

Hurrican Cutter
↓ brevemente despúes ↑ + A o C
Hisho Kuretsuzan
↓ brevemente despúes ↑ + B o D
Soaring Kick
En el Salto ↓↘→ + B o D
Flying Monkey Slice
← brevemente despúes → + B o D
Flying Slice Dash
← brevemente despúes → + A o C
Tornado Ripepr µ
→↘↓↙← x2 + A o C

Estos personajes (en especial Kim y Chan) no han sufrido muchos cambios que digamos, tal vez les agregaron uno o dos poderes, pero de ahí en fuera tienen las mismas características que en el anterior KOF. Inclusive Kim sigue ejecutando su ataque de desesperación en el aire.

De los 3 el que más cosas especiales tiene es Choi. Al igual que Mai, al ejecutar el Hisho Kuretsuzan debes mantener presionado el botón con el que lo ejecutas, pues de lo contrario Choi sólo llegará a la pared y no atacará. Cuando ejecutas el Flying Slice Dash puedes cambiar varias veces de dirección si presionas de nueva cuenta el botón de golpe y mueves el control en la dirección deseada.





Bueno, todo lo anterior que vimos son cuestiones hasta cierto punto "básicas". Hay más movimientos y variaciones, pero por cuestión de espacio ya no las podemos meter, pero eso está bien para que tú las puedas descubrir. Como comentario final te podemos decir que este es un KOF muy distinto a los que antes conocías, no sabemos si sea para bien o para mal, pues es mejor que tú y lo juegues y decidas.

LOS GRANDES

SUPER NES

1 SUPER MARIO RPG



Tal como comentábamos en el número anterior, este juego se encuentra en el primer lugar no sólo porque sea bueno, sino también porque son pocos los títulos buenos para este sistema que han salido en estos meses. Afortunadamente en esta revista encontrarás información sobre títulos muy buenos para este sistema que veremos próximamente.

2 TETRIS ATTACK



Cualquier espacio es bueno para seguir recordándote que este es un juego muy divertido y que no debes juzgarlo hasta que lo juegues. En este número tenemos un reto de este juego bastante interesante y que esperamos que no nos lo arruinen "ya sabes quien" como el de Yoshi´s Island.

3 SUPER MARIO KART



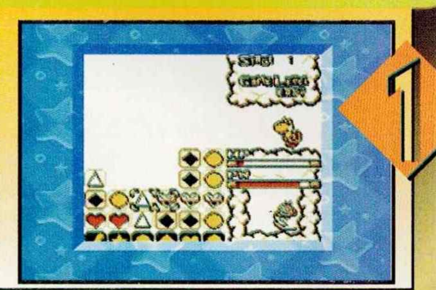
¿Super Mario Kart en los grandes? No, no es ningún error, ya que como habíamos comentado anteriormente, este juego sería sacado de nuevo a la venta y por lo tanto se encuentra de nuevo entre los grandes de este mes. Nos vamos a oír como estos cuates... ¡exacto, esos que pensaste! pero esta es una magnífica oportunidad para obtener este súper clásico.

4.- WILD GUNS
5.- KEN GRIFFEY Jr. WINNING RUN
6.- OLYMPIC SUMMER GAMES
7.- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
8.- FINAL FIGHT 3
9.- TOY STORY
10.- YOSHI'S ISLAND

GAME BOY

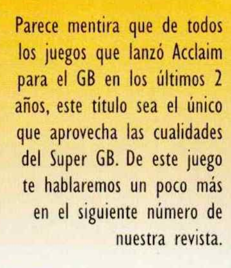
1 TETRIS ATTACK

La adaptación del juego de SNES es bastante buena. Este tipo de juegos es de los que se deberían hacer más seguido para el GB. Por cierto, el mes pasado salió a la venta el Game Boy Pocket y este título tiene una visibilidad bastante buena en ese nuevo Game Boy.



2 IRONMAN X-O MANOWAR

Parece mentira que de todos los juegos que lanzó Acclaim para el GB en los últimos 2 años, este título sea el único que aprovecha las cualidades del Super GB. De este juego te hablaremos un poco más en el siguiente número de nuestra revista.





3 KIRBY´S BLOCK BALL

Con este juego son 5 los títulos de Nintendo que tenemos este mes dentro de los 3 primeros lugares para SNES y GB. Al igual que otros títulos en la lista, este juego está aquí por la escases de juegos buenos, pero seguramente en los próximos meses ya no lo veremos más aquí.



4.- DRAGONHEART
5.- SWORD OF HOPE II
6.- TOY STORY
7.- PREHISTORIK MAN
8.- DEFENDER/JOUST
9.- GALAGA/GALAXIAN
10.- POCAHONTAS



Recuerdas que hace un tiempo publicamos un artículo donde te mostramos cómo con ayuda de super computadoras, controlaban la cara de Mario y hasta lo podían deformar, pues ahora este juego te da una opción divertida donde lo puedes hacer con la cara de Mario, jalando 7 puntos específicos: las orejas, boca, mejillas, nariz y gorra; además puedes cambiar el ángulo en el que lo estás viendo.

Esto es lo primero que ves al entrar al castillo (donde puedes ir a los primeros 5 cursos) y apartir de aquí puedes subir al los demás pisos o bajar al sótano que son los niveles inmediatos después de pasar los que se ven en esta foto.

El objetivo del juego es tomar las estrellas que están en todas las escenas, son 15 escenas cada una con 6 estrellas, además puedes obtener una estrella extra en cada escena por acumular monedas y hay otras 15 estrellas que adquieres en escenas de bonus y casos especiales.

La entrada a las escenas son cuadros (cuando no están ocultas) a los cuales tienes que entrar.

Este es el patio trasero del castillo donde encuentras un misterioso nivel que está dentro de uno de los fantasmas.

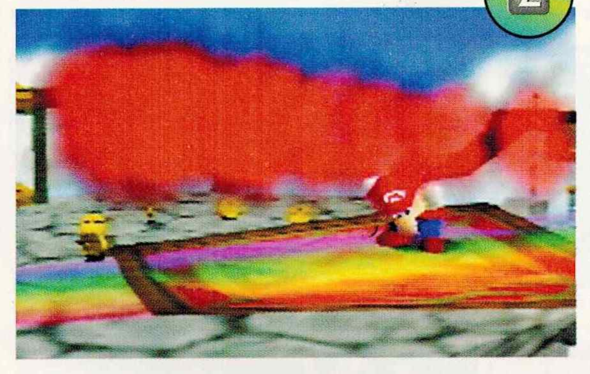
Ahora para que veas todas las sorpresas que tiene este juego, chécate los movimientos que puedes ejecutar.



El Stick Direccional 3D tiene varios grados de avance, por lo que si apenas lo mueves, Mario camina muy despacio, pero conforme mueves el control hacia el límite Mario incrementa su velocidad caminando más rápido hasta correr, lo mejor de este control es el hecho de que cuando tú cambias la perspectiva, el control se ajusta automáticamente, es decir, que el control lo tienes que dirigir hacia donde te quieres mover no importando qué tipo de ángulo tenga el juego.

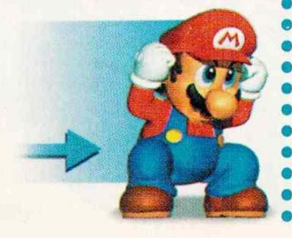


Para mantenerte agachado mantén presionado el botón Z, esto te ayudará a escapar de ciertos peligros.





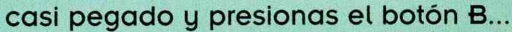
Mientras estés avanzando mantén presionado el botón Z para que te deslices agachado.



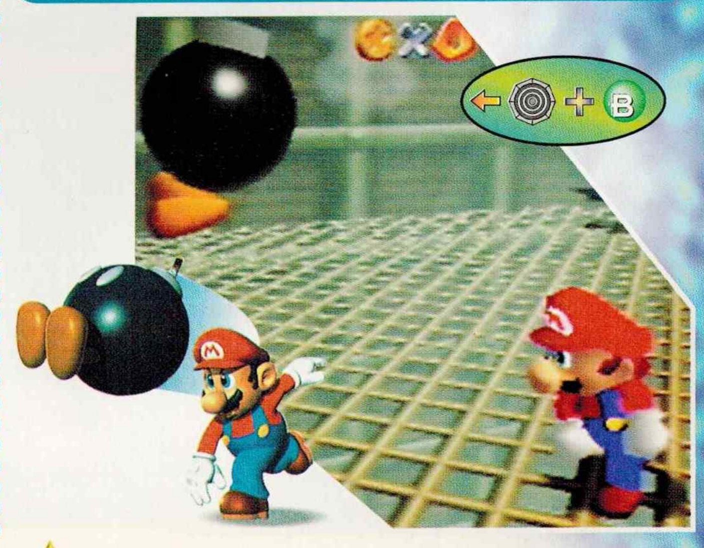




Puedes agarrar ciertos personajes si te colocas cerca de ellos casi pegado y presionas el botón B...

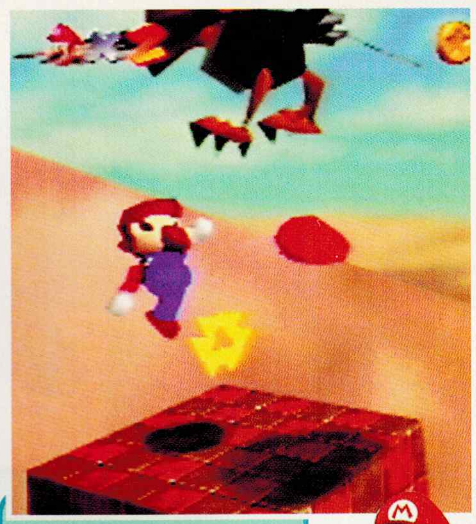


...y si es necesario puedes arrojar lo que tengas (en las manos) moviendo el control en la posición en la que lo quieres lanzar y presionando el botón B.



Presionando el botón B golpeas, para destruir cajas, eliminar enemigos, etc.





Y si presionas el botón B tres veces, ejecutas una especie de combo de dos golpes y terminas con una patada.





Pero si presionas los botones A y B simultáneamente ejecutas una patada saltando (si te es más fácil puedes dejar presionado el botón A y después presionar B cada vez que quieras patear).



A + B

Pero si primero mantienes presionado el botón Z y después te mueves con el control, avanzas gateando. Esto te funciona para entrar por huecos pequeños.



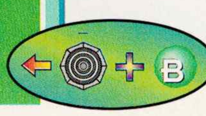


Puedes ejecutar una patada girando si mantienes el botón Z presionado y después presionas el botón B.



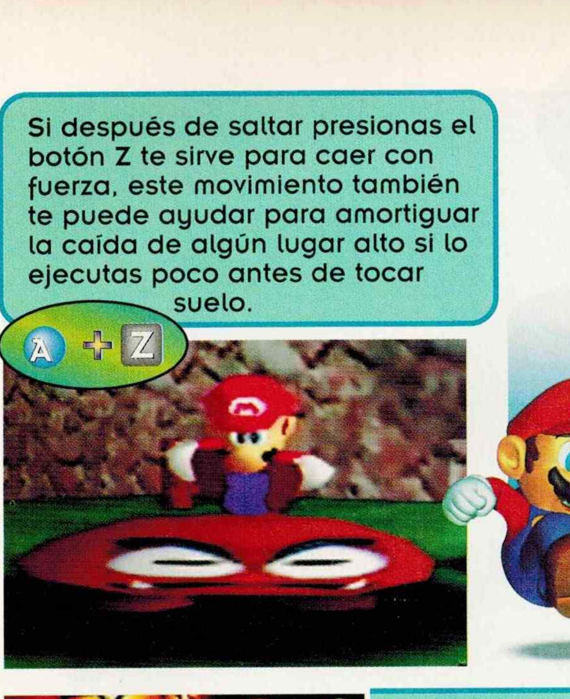
Después de ejecutar un salto, puedes barrerte para atacar a los enemigos; para lograrlo mueve el control en la dirección hacia donde estás saltando junto con el botón B, si presionas A o B te levantas rápidamente (en esta foto hasta parece que el Koopa quiere imitarte). Este movimiento te puede servir para amortiguar tu caída de grandes alturas.







Si después de saltar presionas el botón Z te sirve para caer con fuerza, este movimiento también te puede ayudar para amortiguar la caída de algún lugar alto si lo ejecutas poco antes de tocar suelo.

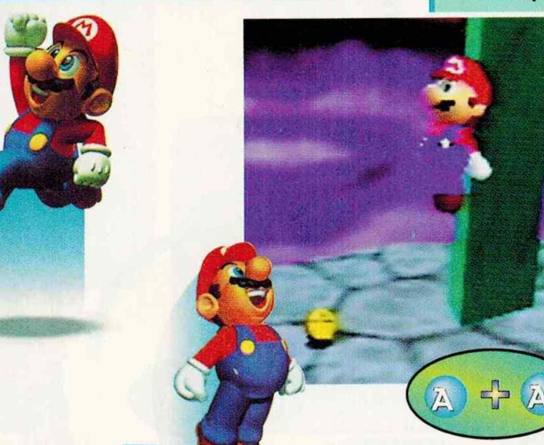


Si vas corriendo mantén presionado el botón Z y después presiona el botón B, con esto logras una patada barriéndote.



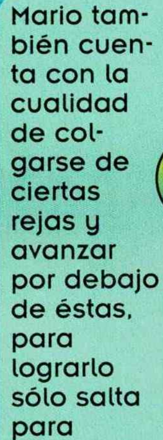
El botón A lo utilizas para saltar y dependiendo del tiempo que lo dejes presionado será el tamaño de tu salto.

Si ejecutas dos saltos continuos (para lograrlo presiona el botón A y justo cuando caigas nuevamente presiona A) el segundo alcanza mayor altura para alcanzar ciertos lugares que con un salto normal no lo lograrías, esto lo puedes hacer verticalmente o avanzando.

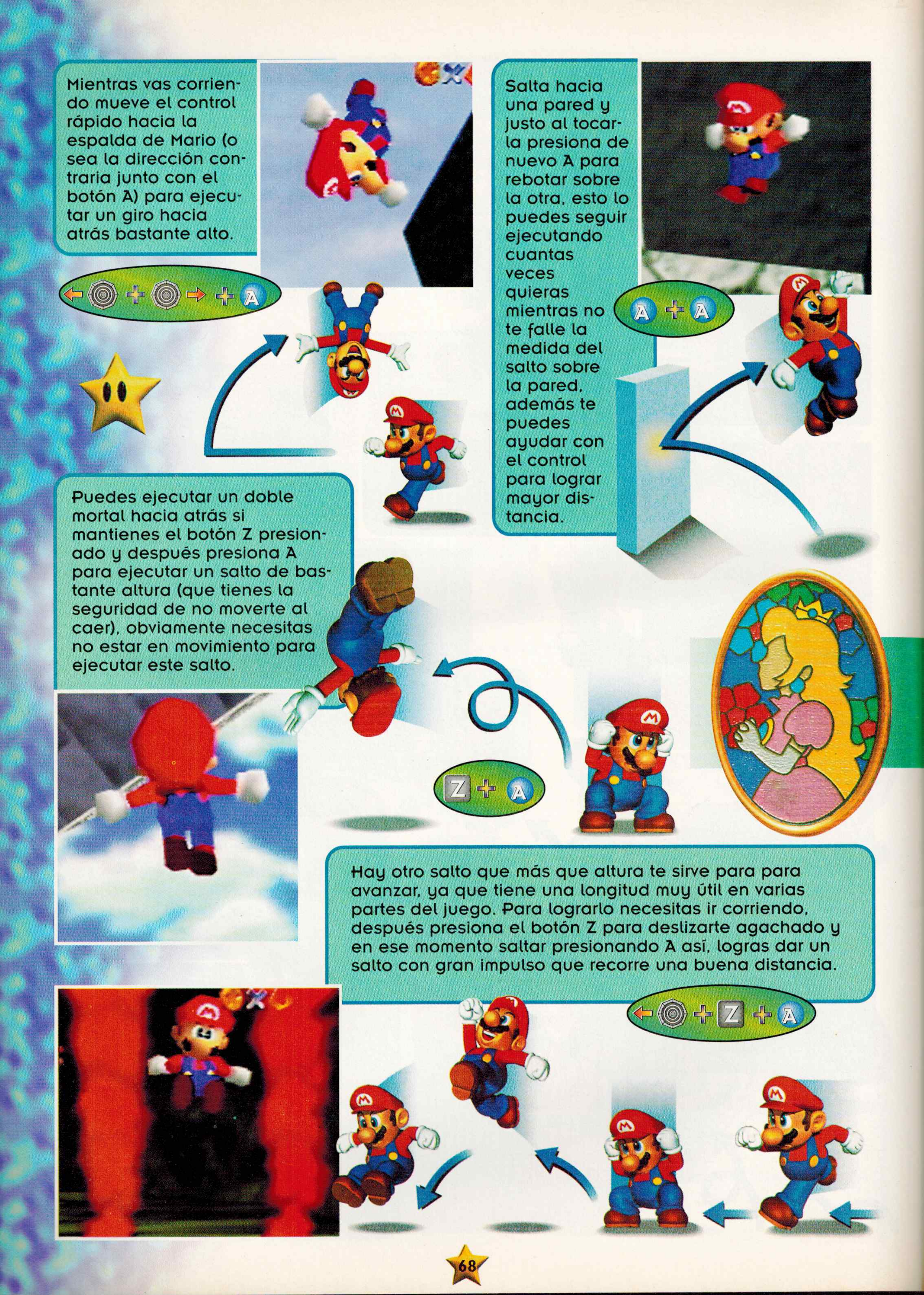


Tanto ejercicio ya me dio sueño. ZZZZZZZZ

Avanza corriendo y ejecuta tres saltos continuos, así el tercer salto es mucho más alto y ejecutas un doble mortal.



Mario también cuenta con la cualidad de colgarse de ciertas rejas y avanzar por debajo de éstas, para lograrlo sólo salta para alcanzar la reja y mantén presionado el botón A para sostenerte el tiempo que quieras mientras no te salgas del área de la reja.



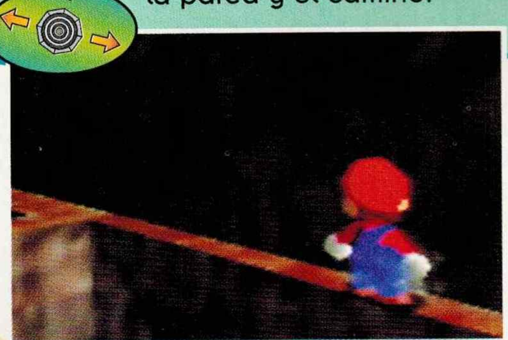
Mientras vas corriendo mueve el control rápido hacia la espalda de Mario (o sea la dirección contraria junto con el botón A) para ejecutar un giro hacia atrás bastante alto.

Salta hacia una pared y justo al tocarla presiona de nuevo A para rebotar sobre la otra, esto lo puedes seguir ejecutando cuantas veces quieras mientras no te falle la medida del salto sobre la pared, además te puedes ayudar con el control para lograr mayor distancia.

Puedes ejecutar un doble mortal hacia atrás si mantienes el botón Z presionado y después presiona A para ejecutar un salto de bastante altura (que tienes la seguridad de no moverte al caer), obviamente necesitas no estar en movimiento para ejecutar este salto.

Hay otro salto que más que altura te sirve para para avanzar, ya que tiene una longitud muy útil en varias partes del juego. Para lograrlo necesitas ir corriendo, después presiona el botón Z para deslizarte agachado y en ese momento saltar presionando A así, logras dar un salto con gran impulso que recorre una buena distancia.

Para esos lugares estrechos Mario puede avanzar pegando el cuerpo hacia la pared, esto logras al mover el control en un ángulo entre la pared y el camino.



Otro de los movimientos que constantemente usarás es el de colgarte de los bloques, paredes, etc. Para agarrarte de las orillas tienes que saltar y mover el control hacia el objeto, ya que estás colgando del objeto tienes tres opciones: soltarte o subirte rápido o lentamente, si mueves el control hacia el objeto te subes pero con cierta dificultad, pero si en lugar de mover el control presionas el botón A te subes de un salto y por último si mueves el control hacia la espalda de Mario te descuelgas (también puedes presionar Z para descolgarte).



Para nadar tienes que presionar el botón A (tan rápido como lo presiones será la velocidad a la que Mario se impulse con los brazos), con el botón B tomas objetos como un caparazón con el que avanzas mucho más rápido en el agua.





Pero aún hay más, ya que si dejas presionado el botón A Mario nada pataleando constantemente.

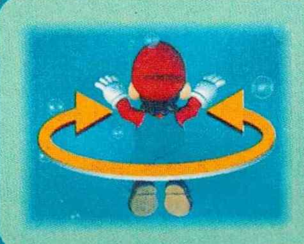






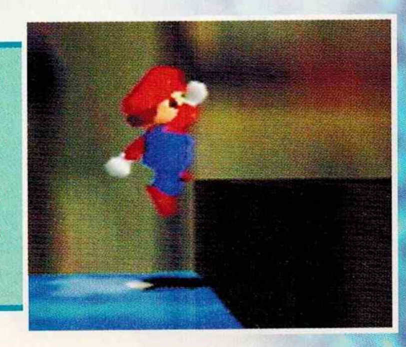


El controlar a Mario en el agua es totalmente diferente, ya que aquí tienes que utilizar el control de la siguiente forma: si lo mueves hacia arriba Mario se va en picada (o sea se sumerge), pero si lo mueves hacia abajo Mario sale a la superficie, claro que esto va unido a nadar presionando el botón A



Darle dirección es fácil, moviendo el control a la derecha Mario gira a la derecha y moviéndolo a la izquierda, Mario gira a la izquierda (¡qué obvio ¿no?!).

Puedes salir del agua con un salto para seguir por fuera, para lograrlo colócate frente al área a la que quieras saltar, luego mueve le control hacia abajo y presiona el botón A para saltar.



SWITCH



Estos Switch al igual que en Super Mario World, activan ciertos bloques que contienen items especiales y al activar el Switch ya puedes utilizar los bloques del mismo color. Al activar el rojo te da acceso a los bloques del mismo color, de los que obtienes una gorra con alas con la cual Mario puede volar con tan solo ejecutar un salto triple, este poder tiene un tiempo límite.



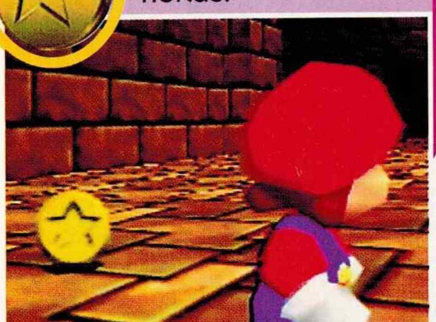
El Switch verde activa los bloques de los que obtienes una gorra metálica con la que Mario se transforma en Metal Mario con un efecto visual estupendo con reflejos sobre su cuerpo, con este poder nada te daña y por su peso puedes caminar en el fondo de las zonas de agua.

El Switch azul activa los bloques de los que obtienes una gorra que te da el poder de medio desvanecerte y así no te pueden dañar y también puedes atravezar ciertas paredes.

Hay otros bloques amarillos de los cuales puedes obtener una vida extra, monedas y hasta un caparazón de Koopa para deslizarte.



Las monedas amarillas tienen varios usos, uno de ellos es recuperar energía, ya que ésta se divide en 8 octavos y cada moneda te recupera un octavo, cada una se acumula en tu marcador de monedas y en cuanto juntas 100, aparece una estrella que es independiente a las 6 estrellas que hay en cada nivel. Además de esto (al pasar el curso), te darán una vida extra por cada 50 monedas que hayas tomado en él. De estas monedas (amarillas) hay en todas las escenas y al eliminar ciertos enemigos también puedes obtenerlas.





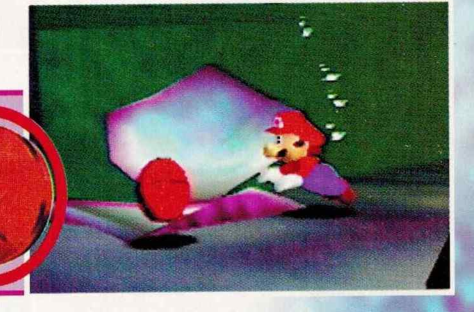
Estas monedas son las que más energía te recuperan (cinco octavos) y cuentan por cinco para el marcador de estrellas, las obtienes de enemigos muy específicos o activando ciertos bloques que tienen dibujada una de estas monedas en su superficie

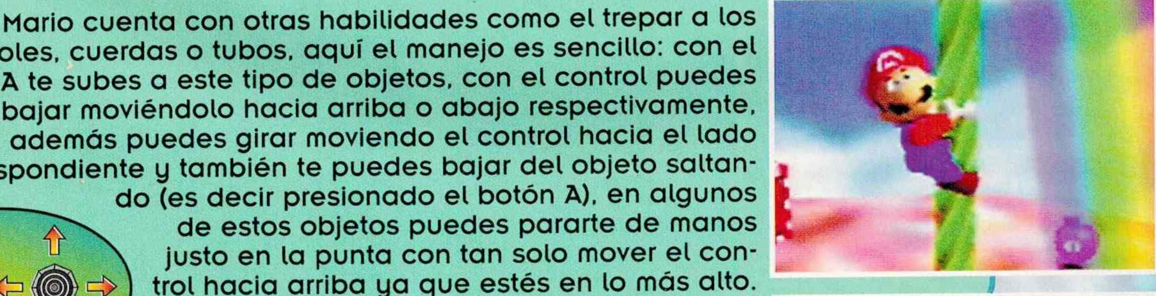


Debes tener mucho cuidado del lugar donde tomas la moneda número 100, ya que si es un lugar incómodo se te dificultará tomar la estrella que aparece justo donde tomaste la moneda 100.

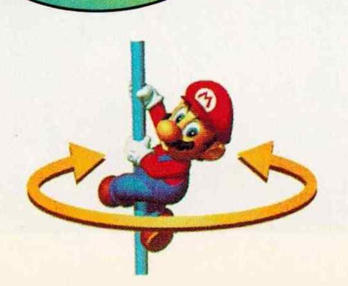


En todas las escenas hay una estrella que aparece al obtener las 8 monedas rojas que obviamente están en lugares estratégicos, además estas monedas cuentan por dos en tu marcador (de monedas) en general y te recupera dos octavos de tu energía.





Mario cuenta con otras habilidades como el trepar a los árboles, cuerdas o tubos, aquí el manejo es sencillo: con el botón A te subes a este tipo de objetos, con el control puedes subir o bajar moviéndolo hacia arriba o abajo respectivamente, además puedes girar moviendo el control hacia el lado correspondiente y también te puedes bajar del objeto saltando (es decir presionado el botón A), en algunos de estos objetos puedes pararte de manos justo en la punta con tan solo mover el control hacia arriba ya que estés en lo más alto.



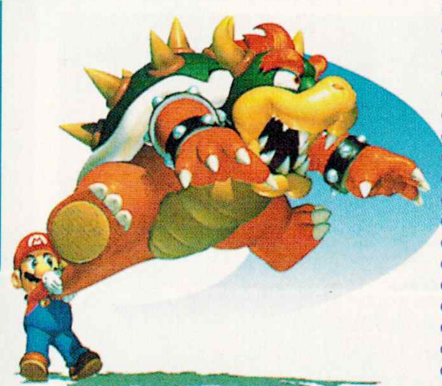






En contra de Bowser, Mario tiene una técnica especial, ya que hay que agarrarlo por la cola, para esto tienes que acercarte lo suficiente y presionar el botón B, ya que lo tienes agarrado tienes que girar el control para tomar vuelo y después presionar el botón B para lanzarlo en contra de las minas que están alrededor.





ITEMS



También hay unos corazones que giran cuando pasas corriendo tocándolos y te recargan la energía.







Ahora Mario le encontró un uso muy divertido a los caparazones de los Koopas (que los obtienes de algunos bloques amarillos o se lo quitas directamente a algún Koopa que te encuentres) y lo utilizas como medio de transporte para deslizarte por las escenas y así avanzar por la lava o el hielo, o también salvarte de las arenas movedizas, este implemento no tiene un tiempo límite, pero si chocas con algo, automáticamente desaparece y ojalá no sea en un lugar peligroso.





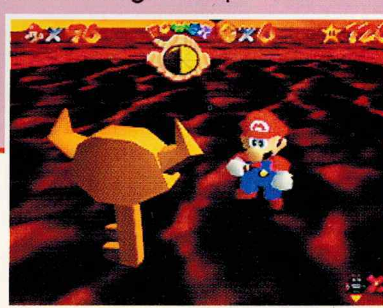


Hay otros elementos en el juego como las típicas vidas extras en forma de hongo que pueden estar ocultas en cualquier rincón.





Hay puertas con cerradura que sólo podrás abrir con la llave que obtienes de Bowser; una de estas puertas te da acceso al sótano y hay otra que te lleva al segundo piso del castillo.





Ahora Mario puede empujar ciertos objetos para encontrar cosas o utilizarlos como escalón.





En las escenas de agua hay cofres los cuales tienes que abrir en cierto órden, si te equivocas sufrirás las consecuencias que son unos pequeños toques, pero si lo haces correctamente sale una burbuja para recargar tu oxígeno.



Un buen tip es que no importa que las monedas rojas estén ocultas dentro de un bloque, ya que siempre verás su sombra en el suelo y así podrás localizarlas más rápido (como aquí donde tienes que subir a esta plataforma y hasta que destruyes el bloque puedes ver que oculta una moneda roja).



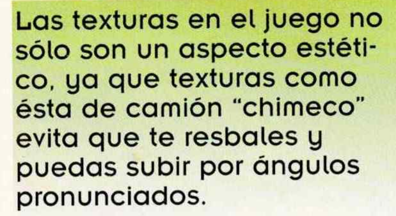
Aquí vemos a Mario que cuando lo dejas sin mover en una escena de nieve se coloca en esta posición y trata de calentar sus manos



Si te agarra este jefe, te lanza como se ve en la foto y pobre de ti si estás cerca de la orilla, porque vas a caer con fuerza era del área donde está el jefe.

Al llegar con el jefe, Lakitu hace un zoom-out (ya sabes, a él no le gusta interferir en pléitos ajenos), pero tu puedes seleccionar la perspectiva que quieras.





Las texturas en el juego no sólo son un aspecto estético, ya que texturas como ésta de camión "chimeco" evita que te resbales y puedas subir por ángulos pronunciados.

Hay otros factores que influyen en el juego, como cuando estás en una escena bajo el agua, ya que tu energía va disminuyendo y necesitas recargar tu oxígeno subiendo a la superficie o tomando monedas, ya que puedes ahogarte.

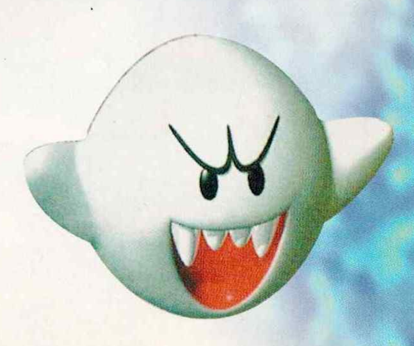


Fíjate quién te espera en lo alto de la casa, pero eso no es lo peor ya que después de eliminar a este jefe, el problema será tomar la estrella.





En las escenas de agua debes tener mucho cuidado con tu nivel de energía ya que al tocar a los enemigos te la disminuyen y no te podría alcanzar el tiempo para subir a la superficie o alcanzar alguna moneda para recuperar energía.
Por cierto qué cambio de las fotos que te mostramos del Shoshinkai, a lo que podrás jugar en el Nintendo 64.





En el juego hay una especie de botones marcados con un signo de admiración que al pisarlos aparecen bloques que forman un camino hacia lugares que no podrías llegar de otra manera, pero hay que avanzar rápido porque el efecto sólo dura un momento.





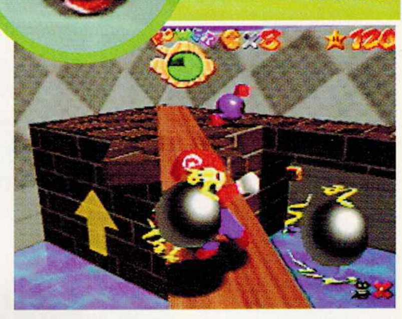
Un detalle muy cotorro es que en ciertas escenas puedes perder tu gorra, como en el desierto, donde eres atacado por este buitre y ahora a corretearlo para que te la regrese.



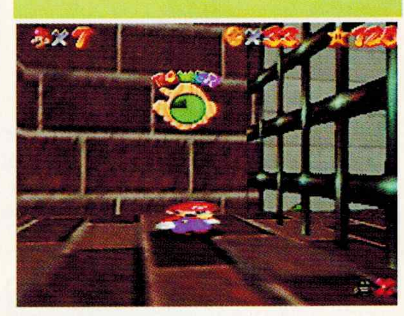


Como te darás cuenta, el juego está lleno de detalles y no siempre es por cuestiones estéticas, por ejemplo, este espejo no sólo es para arreglarte la gorra.Y mientras le piensas Mario se echa una siestecita.

Trata de evitar ser tocado por estas esferas ya que te electrocutan restándote energía, el problema es cuando estás pasando por lugares muy angostos y provocan tu caída.



Si caes de una altura considerable, ve cómo se apachurra Mario y además pierdes energía, (recuerda dar una patada antes de caer, así amortiguas el golpe).

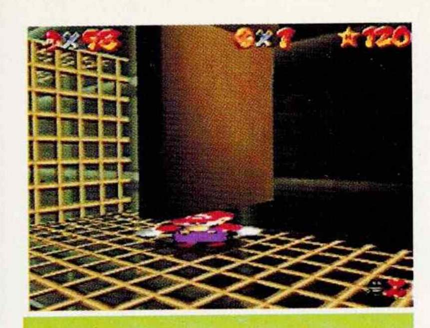


El juego cuenta con la posibilidad de dejar la cámara fija (como se muestra en la foto) donde Mario vuela muy al fondo mientras Lakitu (el camarógrafo estrella) se queda en su lugar.





Chécate la pose de cansancio de Mario cuando le queda poca energía, además comienza a respirar más agitado.



Los elementos del juego pueden deformar por un momento a Mario, como esta base giratoria que lo aplasta en la escena del reloj.

Hay muchos hongos de vida extra que aparecen al pararte de manos en la punta de los árboles y columnas.





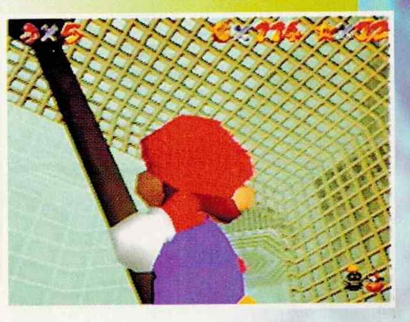
Cuando eres quemado por algún enemigo, Mario corre a toda velocidad y lo único que puedes hacer, es dirigirlo (para que no se caiga) o dar saltos continuos hasta que se pase el efecto.

El viento es otro de los elementos que le pueden ayudar a Mario para salvarse de una muerte segura o hacerle más difícil obtener una estrella.





El curso del reloj es uno de los más largos, con decirte que aquí donde se ven las fotos no es ni la mitad de la escena y si volteas hacia arriba no alcanzas a ver el final y lo mimo pasa si volteas hacia abajo tampoco podrás ver en dónde comenzaste.

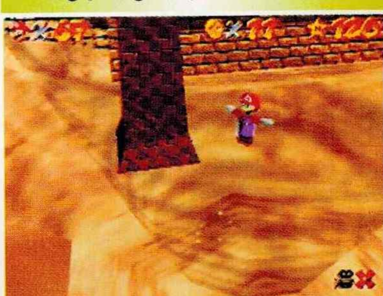


Este es el jefe al que te enfrentas en la escena del desierto, como ves, son dos manos que intentarán aplastarte o de perdida provocar que te caigas por una de las orillas.





En la escena del desierto, cuando ya tomaste algunas de las estrellas de los remolinos de arena, salen torbellinos que te elevan y tienes que cuidar tu caída ya que hay peligros por todos lados.





Para activar los cañones de las escenas primero tendrás que hablar con estos personajes rosas que parecen bombas y así se abrirán las compuertas que te dan acceso a los cañones.

En el hielo evita ir a gran velocidad (sobre todo en las orillas) o una patinada puede ser fatal (ya checaste en la foto que está nevando).

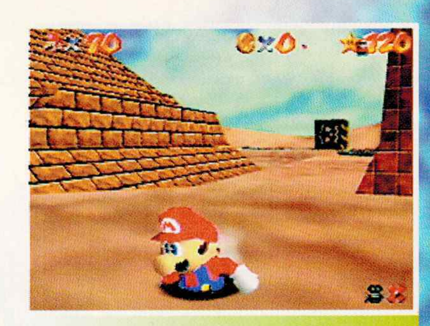




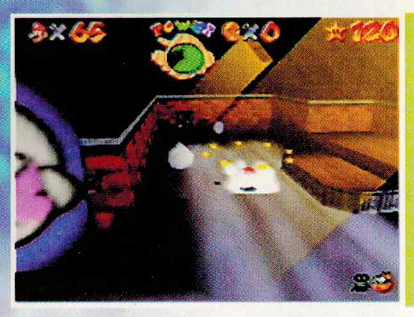
Este jefe no se ve muy amenazador pero conforme lo vas atacando va incrementando su velocidad, lo que hace más difícil esquivar sus ataques.

La mayoría de los hongos de vida extra los tienes que perseguir, pero hay algunos que te persiguen a ti.





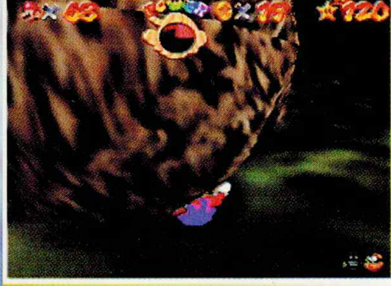
En el desierto hay todo tipo de arena desde la inofensiva (en la que te puedes mover muy bien) hasta la mortal arena movediza.



En el curso cinco (que es la casa) la mayoría de las perpectivas son fijas desde alguna esquina de las habitaciones .

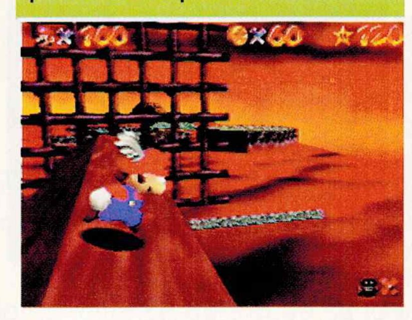
El hecho de que haya lugares donde la perspectiva sea fija, incrementa la dificultad del juego, claro que puedes cambiar la de Mario, pero puede ser demasiado rápida en ciertas escenas.





Ve cómo la roca que aplasta a Mario no se pixelea con todo y que está pegada a la cámara.

Siempre será mejor pasar una escena con habilidad, para que le conozcas todos los detalles y ya después utilizar los poderes especiales.





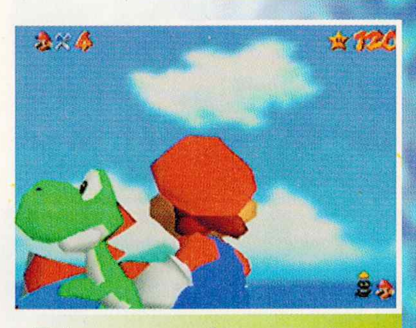
Esta es una de esas escenas especiales que no cuenta como uno de los 15 cursos pero sí tienes que pasarla si quieres juntar todas las estrellas.



No puedes pasearte o entrar a cualquier escena desde el principio, ya que hay que tener cierto número de estrellas para entrar a niveles más avanzados, pero esto no quiere decir que tengas que pasar todas las escenas para acabar, ya que con tan solo 70 estrellas es posible terminar el juego.

A estas plantas hay que llegarles con cautela para que no se despierten (¡pobrecitas!), por lo visto a Miyamoto le gusta que se duerman sus personajes.





Este personaje se me hace conocido, pero... no sé qué está haciendo en este juego, tal vez no soporta la espera de aquí a que salga Yoshi's Island 64.



GAME BOY™ Nintendo

EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL







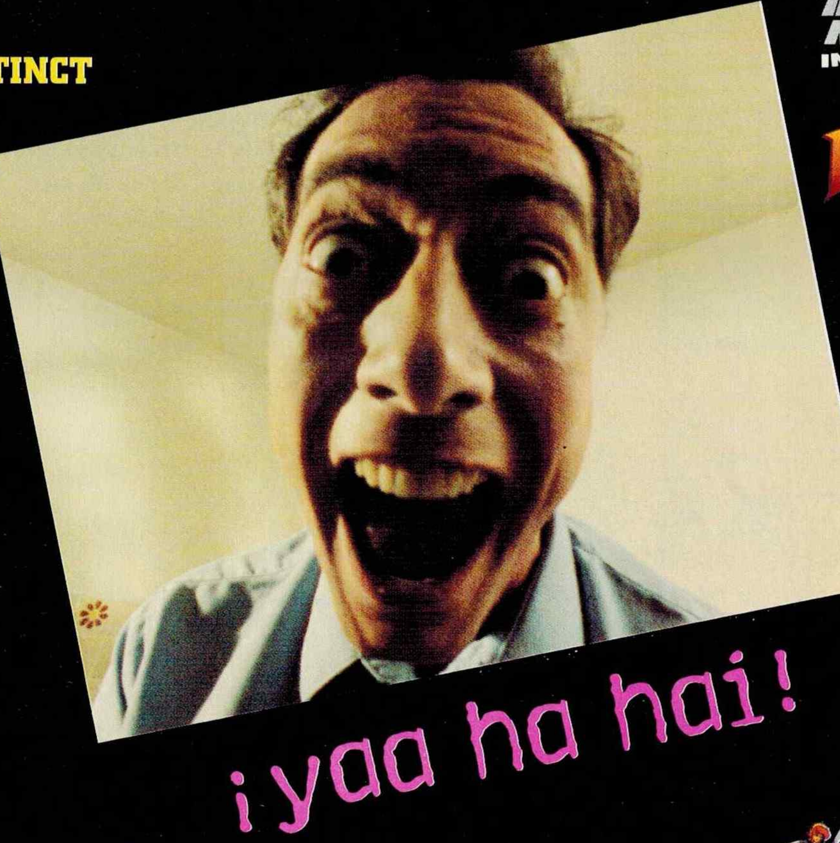




IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

MEGA MAN

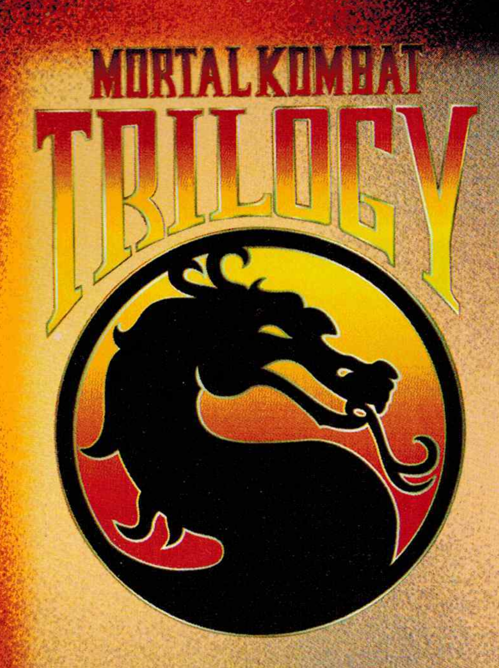
- KILLER INSTINCT
- TETRIS BLAST



¡yaa ha hai!

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo





Ahora déjanos decirte que para el N64 no todo gira en torno a Mario 64 (aunque por el tamaño del artículo anterior parezca que sí), pues también se están preparando algunos juegos interesantes para este sistema por parte de los licenciatarios y si recuerdas nuestro reporte del E3 ahí mencionamos que uno de los que le estaban echando más ganas a este sistema era Williams. Tanto así que el juego de Mortal Kombat Trilogy está casi listo y no sería raro que se adelantara la salida de este juego para este mes, pues antes estaba programada para finales de año.



Pero bueno, en esa ocasión mencionamos muy poco de lo que tendría este juego, pero ahora sí podremos hablar más a detalle de lo que encontrarás en Mortal Kombat Trilogy y que seguramente hará felices a muchos de los Fans de esta serie.

Primero que nada veremos que este juego tiene opciones, muchas opciones. Algunas de ellas son las clásicas para acomodar la colocación de los botones o escoger el tipo de sonido, también hay algunas especiales del juego como en las que desconectas la opción de combos en secuencia y hasta una que nos pareció bastante rara en la que acomodas la pantalla (seguramente será por eso de que en algunas televisiones no se alcanza a ver la línea de energía o algo así).

Si lo que tú quieres es variedad, ¿Qué te parece esto?: aquí podrás escoger al principio de entre 26 diferentes peleadores (incluyendo a Cage, quien en un principio se manejó que no entraría al torneo), además de eso hay personajes ocultos que podrás seleccionar con los típicos "Ultimate Codes". Todos los personajes que están aquí son los que han participado en los 4 juegos de MK que se han hecho anteriormente.



MKT tiene 4 diferentes modos de juego, el primero tal y como se ve en la foto es el normal para un solo jugador, tenemos también la opción de de Vs. normal y también Vs. con 2 ó 3 personajes por peleador (tipo endurance). Otra opción extra es la de un míni-torneo para 8 jugadores, este último quizá es el que menos vas a jugar.





Por cierto, como la gran mayoría de juegos para el N64, este sistema necesita saber al prenderlo, cuántos jugadores van a participar, así que es recomendable tener los 2 controles conectados al N64, de lo contrario verás esta pantalla de advertencia donde te indica que solamente podrá jugar una persona.

IMPORTANT:

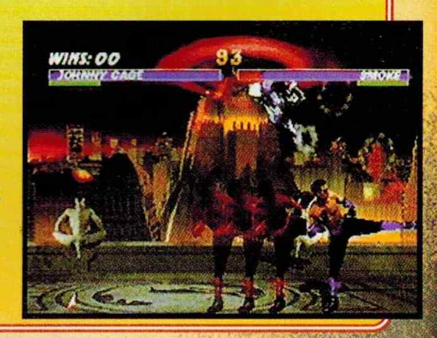
THERE IS ONLY 1 CONTROLLER ATTACHED TO THE NINTENDO 64.

IF YOU WOULD LIKE TO PLAY A 2-PLAYER GAME, POWER OFF THE NINTENDO 64 AND CONNECT A 2ND CONTROLLER
OR
PRESS START TO CONTINUE.

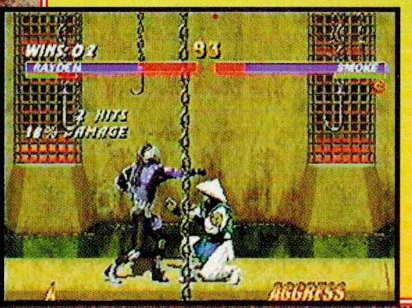


La pantalla de selección de "destinos" de MKT es muy parecida a la de UMK, pues se puede seleccionar de entre 4 diferentes dificultades. Entre mayor sea la dificultad los enemigos serán más difíciles y te enfrentarás a más de ellos antes de llegar con el jefe del juego.

Muchos de los gráficos que vas a encontrar dentro de MKT son nuevos, por ejemplo: todos los movimientos de Cage fueron "re-capturados" por otro actor, otra cosa es que a Rayden y a Baraka le agregaron algunos "Frames" de animación como los de correr y algunos golpes, para que así no se vieran cortadas las animaciones como en el prototipo que mostraron en el E3.



¿Qué más tiene de nuevo este juego?, pues aquí podrás encontrar una nueva opción llamada "Agressor", en este modo tu personaje deberá llenar la palabra Agressor al golpear a tu enemigo. Una vez que la completes, tu personaje se volverá más poderoso por unos instantes y dejará sombras al caminar. Este es un aspecto estético bastante interesante, además de que te obliga a jugar un poco más agresivo.









Al ser una recopilación de los 4 juegos existentes de MK lo más normal era que aquí tuviéramos también escenarios de los 4 juegos. Cabe mencionar que no están absolutamente todas las escenas, pero sí encontraremos al menos 3 por cada versión. Y también para algunos escenarios se mantienen los movimientos finales especiales, como en el caso de los Pits. Esto es bastante curioso: Recuerdas que en algunos escenarios de MK3 y UMK si le dabas un Uppercut a tu rival en ciertos escenarios lo subías a un segundo nivel, pues en MKT puedes hacer lo mismo pero en lugar de ser 2 niveles, aquí son 3 en total.



Pero también hay cosas que se mantienen de juegos anteriores, como el marcador de golpes y porcentaje de energía restada que son característicos desde el MK3.

¿Los jefes?, todo indica que son los mismos del UMK, pero uno no puede fiarse de un juego en el que hay personajes de 4 juegos.



Algo que ha hecho a este juego único es la posibilidad de rematar a tus enemigos cuando los derrotas. Como has de saber hay varios de estos movimientos como el Fatality, Friendship, Babality, Mercy y hasta Animality, pero en este juego contaremos con un nuevo movimiento final del cual nos pidieron no habláramos, pero sí te podemos anticipar que al verlo te acordarás de KI.





Cada que sale un nuevo juego de la serie MK (a excepción del primero para el SNES) decimos que seguramente los Fans de la serie MK quedarán satisfechos con la adaptación, pero ¿Qué podemos decir de este juego que es más que una adaptación?. Este es un juego único y que ningún fan de los MK no debe dejar pasar, pues tiene muchas cosas que ni la última versión de Arcade tiene.

Nintendo®

SNES 16 BITS

MAS DE 1000 HORAS DE ENTRETENIMIENTO

Nosferatu
Final Fight 3
M.M. Power Rangers
Castlevania Dracula X
Jurassic Park
Earth Worm Jim 2
Demon's Crest
Super Turrican 2
Super Punch Out!!
Super Mario R.P.G.

Y A SOLO
$ 298.00

Stunt Race FX
Super Metroid
Kirby's Avalanche
Wild Guns



¡ya sé cuál!

AHORA Y SIEMPRE
SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo





TETRIS ATTACK

Si eres fan de este tipo de juego, estamos seguros que este sera de tus preferidos y no lo soltaras, pero si no eres un fanático de este tipo de juegos te recomendamos le des una oportunidad, ya que este título de primera impresión no te sea muy atractivo, pero es cuestión de que juegues un rato para que te des cuenta de lo adictivo que es. Y esto no fue fácil, ya que conceptos similares se habían lanzado como en el juego de Yoshi donde tienes que intercambiar columnas o en el juego de Wario's Woods donde era similar, pero lo que maneja Tetris Attack es mucho mejor gracias a la experiencia que adquirió Nintendo en sus juegos anteriores de este tipo.

1 PLAYER GAME

Los siguientes son los modos de 1 solo jugador.

ENDLESS

En este modo juegas sin ningún tipo de limitante hasta donde puedas, al comenzar puedes seleccionar el nivel de velocidad de 1 hasta 99 y la dificultad EASY, NORMAL y HARD, después te da a seleccionar el personaje con el que quieres jugar, donde puedes escoger de entre Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven. Si eres lo suficiente hábil como para alcanzar un récord muy bueno, le verás el final y hasta una estadística de tus combos y chains, por cierto, este tipo de jugadas te sirven para detener el movimiento de las piezas y evitar que sigan subiendo, esto es muy útil cuando estás a punto de perder cuando las piezas están casi hasta el tope de la pantalla.



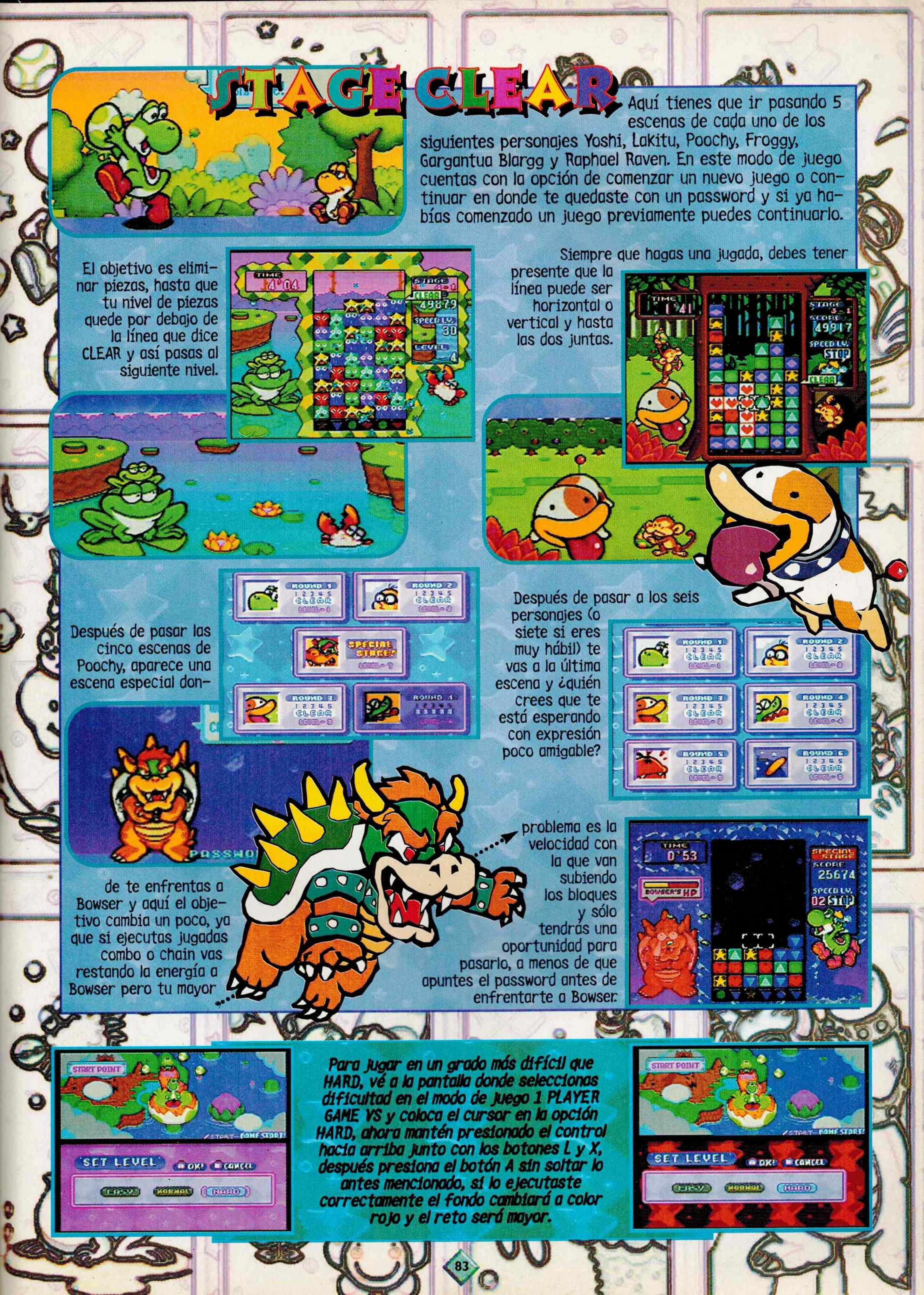
TIME TRIAL

Este modo es muy similar al anterior, pero aquí sí tienes una limitante que es el tiempo, al igual que en Endless puedes seleccionar el nivel de velocidad y dificultad. Los personajes con los que puedes jugar son Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven, cada uno con su propia escenografía. Ahora aquí el reto es rebasar el récord de 2000 puntos en el tiempo límite para poder estar entre los mejores cinco récords y si ejecutas combos y chains mejoras tu marcador, además de que detienes el movimiento de las piezas.





STAGE CLEAR



Aquí tienes que ir pasando 5 escenas de cada uno de los siguientes personajes Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven. En este modo de juego cuentas con la opción de comenzar un nuevo juego o continuar en donde te quedaste con un password y si ya habías comenzado un juego previamente puedes continuarlo.

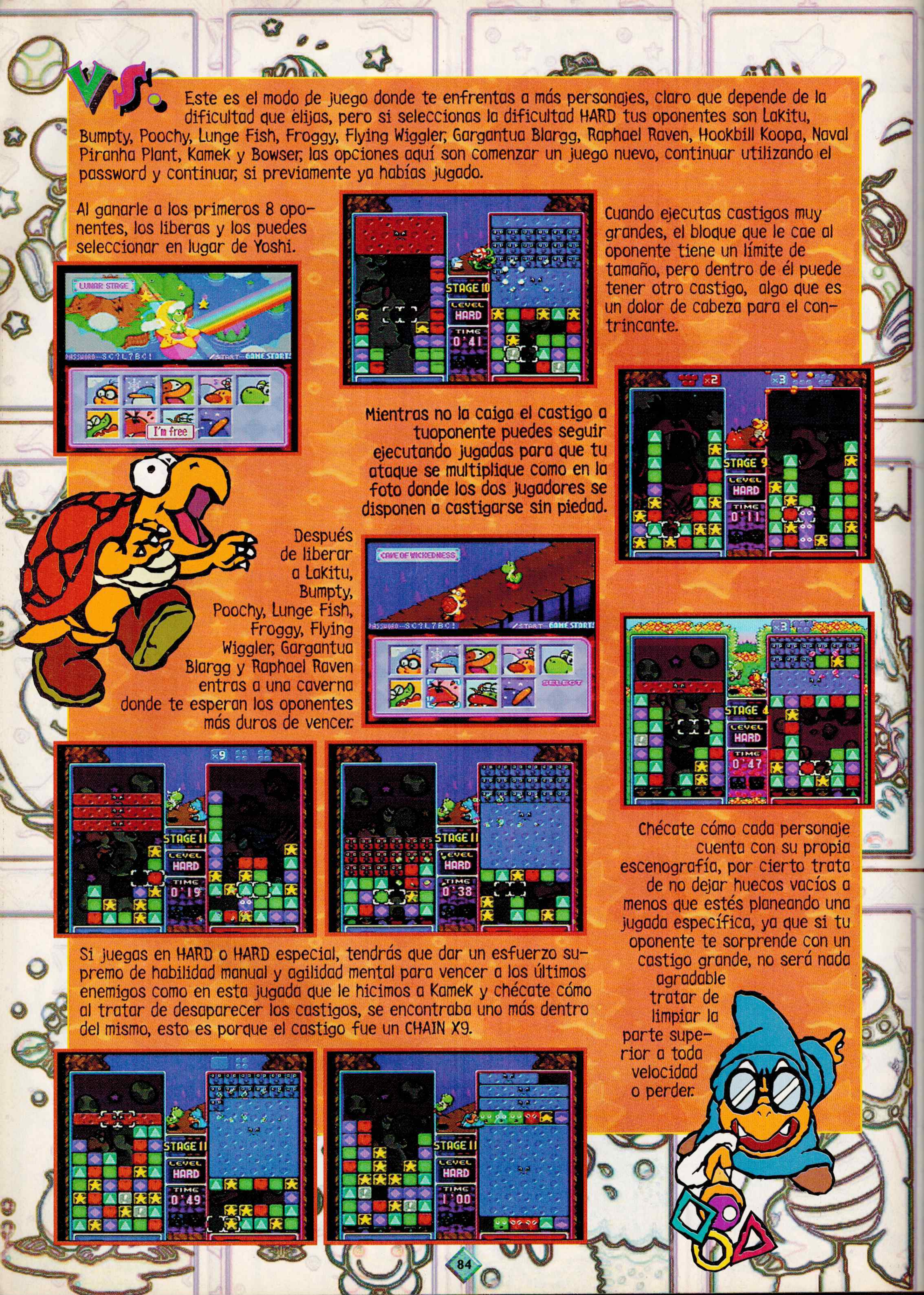
El objetivo es eliminar piezas, hasta que tu nivel de piezas quede por debajo de la línea que dice CLEAR y así pasas al siguiente nivel.

Siempre que hagas una jugada, debes tener presente que la línea puede ser horizontal o vertical y hasta las dos juntas.

Después de pasar las cinco escenas de Poochy, aparece una escena especial donde te enfrentas a Bowser y aquí el objetivo cambia un poco, ya que si ejecutas jugadas combo o chain vas restando la energía a Bowser pero tu mayor problema es la velocidad con la que van subiendo los bloques y sólo tendrás una oportunidad para pasarlo, a menos de que apuntes el password antes de enfrentarte a Bowser.

Después de pasar a los seis personajes (o siete si eres muy hábil) te vas a la última escena y ¿quién crees que te está esperando con expresión poco amigable?

Para jugar en un grado más difícil que HARD, vé a la pantalla donde seleccionas dificultad en el modo de juego 1 PLAYER GAME VS y coloca el cursor en la opción HARD, ahora mantén presionado el control hacia arriba junto con los botones L y X, después presiona el botón A sin soltar lo antes mencionado, si lo ejecutaste correctamente el fondo cambiará a color rojo y el reto será mayor.



VS. Este es el modo de juego donde te enfrentas a más personajes, claro que depende de la dificultad que elijas, pero si seleccionas la dificultad HARD tus oponentes son Lakitu, Bumpty, Poochy, Lunge Fish, Froggy, Flying Wiggler, Gargantua Blargg, Raphael Raven, Hookbill Koopa, Naval Piranha Plant, Kamek y Bowser, las opciones aquí son comenzar un juego nuevo, continuar utilizando el password y continuar, si previamente ya habías jugado.

Al ganarle a los primeros 8 oponentes, los liberas y los puedes seleccionar en lugar de Yoshi.

Cuando ejecutas castigos muy grandes, el bloque que le cae al oponente tiene un límite de tamaño, pero dentro de él puede tener otro castigo, algo que es un dolor de cabeza para el contrincante.

Mientras no la caiga el castigo a tuoponente puedes seguir ejecutando jugadas para que tu ataque se multiplique como en la foto donde los dos jugadores se disponen a castigarse sin piedad.

Después de liberar a Lakitu, Bumpty, Poochy, Lunge Fish, Froggy, Flying Wiggler, Gargantua Blargg y Raphael Raven entras a una caverna donde te esperan los oponentes más duros de vencer.

Chécate cómo cada personaje cuenta con su propia escenografía, por cierto trata de no dejar huecos vacíos a menos que estés planeando una jugada específica, ya que si tu oponente te sorprende con un castigo grande, no será nada agradable tratar de limpiar la parte superior a toda velocidad o perder.

Si juegas en HARD o HARD especial, tendrás que dar un esfuerzo supremo de habilidad manual y agilidad mental para vencer a los últimos enemigos como en esta jugada que le hicimos a Kamek y chécate cómo al tratar de desaparecer los castigos, se encontraba uno más dentro del mismo, esto es porque el castigo fue un CHAIN X9.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES 16 BITS

AHORA Y SIEMPRE



¡sí!











Cuando deshagas un castigo, trata de utilizar las piezas en las que se convierte para hacer jugadas, no importa si son sencillas ya que provocarán un castigo para tu oponente.

Al recibir los castigos, los pequeños personajes tienen animaciones divertidas de cómo no les agradan los castigos.

Para poder seleccionar a los últimos personajes que salen en el modo 1 PLAYER GAME VS, tienes que ir a la pantalla donde seleccionas personaje en 2 PLAYER GAME VS y tanto en el control 1 como en el control 2 hay que presionar simultáneamente los botones L y R, así aparecen Hookbill Koopa, Naval Piranha Plant, Kamek y Bowser para hacer más variados los enfrentamientos.

PUZZLE

Si tú eres de los que les gusta torturar tu materia gris, este modo de juego hará que te claves con cada uno de los niveles que comienzas extremadamente fáciles pero conforme vas avanzando, el reto crece constantemente, ya que el objetivo es que con un número determinado de movimientos (que está indicado debajo de la palabra Count), puedas desaparecer todas la piezas de la escena, pero no creas que todo es sufrir ya que seguramente al ir avanzando en este modo, hace que tus habilidades mejoren considerablemente, ya que para pasar ciertos niveles tienes que ejecutar jugadas espectaculares.

Te enfrentas a 10 retos que te presentan Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven.

Este modo de juego cuenta con la opción de comenzar un juego nuevo o continuar donde te quedaste, si tienes el password que obtuviste previamente además de continuar.



Durante la historia en el modo de 1 Player VS mantén presionado los botones X y Y en el control 1 antes de que la pantalla cambie a negro (primer foto), así logras pasar a la pantalla donde seleccionas cualquiera de los personajes que ya liberaste para jugar con cualquiera de ellos como se ve en las fotos 2 y 3.

2 PLAYER GAME

TIME TRIAL

Aquí los castigos no existen, sólo se trata de hacer más puntos que tu oponente antes de que se termine el tiempo, las opciones son dificultad, que va de 1 a 10 y además tienes la opción de Handicap que es una ventaja en puntos para nivelar las cosas entre el novato y el experto. Obviamente entre más jugadas combos y chain, incrementas tus puntos.

V.S.

Si tienes un compañero para jugar este título, seguramente se la pasarán en esta opción tratando de ver quién es el mejor, ya que aquí tienes que demostrar tus habilidades para ejecutar jugadas combos y chain para que el oponente sufra las consecuencias y si te ve hábil, puedes utilizar los castigos que te lance, para regresarle un contraataque sorpresivo, aquí sólo tienes como opción, modificar la dificultad de 1 a 10 para compensar a los jugadores.

Y si no te basta con el reto que te ofrece el modo de PUZZLE aquí te damos el password que te da acceso a la segunda vuelta de este modo pero eso sí, es mucho más difícil que el primer reto y si lo dudas chécate como empieza Yoshi.

FP5D29J!

INTERNACIONAL

EL N64 SE PRESENTA EN CHILE

En el mes de Agosto, se llevó a cabo la presentación del N64 allá en el sur de nuestro continente. El día 22 del citado mes anterior, los videojugadores de ese país pudieron conocer este sistema. La presentación se logró gracias al distribuidor oficial de Nintendo en ese país (H. Briones) y en el evento tuvieron invitados importantes como Peter T. Main (Vicepresidente de Marketing de NOA) y Julio Arrieta (Director Regional para Latinoamérica de NOA). Básicamente, te podemos decir que en este evento se dieron a conocer muchos detalles de los que ya hemos hablado en este número (y anteriores, también). En el evento, los asistentes pudieron (además de escuchar discursos de la gente antes mencionada) jugar los primeros títulos que estarán disponibles para este sistema.
Como sabrás, el 7 de Septiembre se realizó este mismo evento en la capital del país en La Boom (para variar). Nosotros nos fuimos a dar una vuelta y esperamos tenerte algunas noticias interesantes al respecto en la próxima edición de tu revista.

NOTICIAS RAPIDAS

De última hora pudimos confirmar lo ya anteriormente mencionado en esta sección acerca de la salida del juego Street Fighter Alpha 2 (o Zero, como se te haga más fácil) para el SNES. Nintendo al fin anunció que ellos se encargarán de la distribución y que estará listo aproximadamente para el día 15 de este mes, en próximos números tendremos un completo análisis del juego.
Ya que estamos hablando de Capcom, nos acabamos de enterar que próximamente saldrá un juego bastante extraño de nombre X-Men Vs. Street Fighter. Como el nombre indica en este título encontraremos personajes de los X-Men como Gambit, Magneto o Rogue, los cuales se enfrentarán a personajes de Street Fighter como Ryu, Ken, M. Bison o Cammy (se dice que este juego tiene unos 16 personajes de las dos series). Como verás, esto es algo en verdad muy extraño y seguramente para el próximo mes tendremos más información.

Aquí estamos de nueva cuenta con el Reset. Al paso que hemos ido en los 2 últimos meses, próximamente el Reset tendrá que buscarse otro espacio o "caerle de colado" a otras secciones. Pero bueno, veamos qué tenemos para el siguiente mes en Club Nintendo.

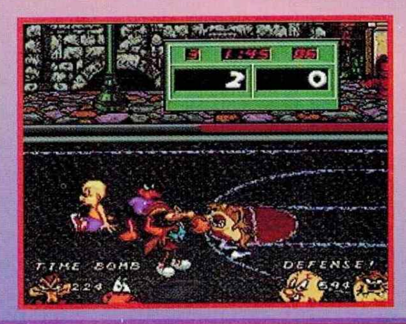




Estos son dos excelentes juegos para el SNES que estarán listos para el mes entrante (para todos aquéllos que buscaban algo interesante de este sistema). Cada uno de ellos tiene cosas muy buenas que detallaremos en nuestro próximo número.



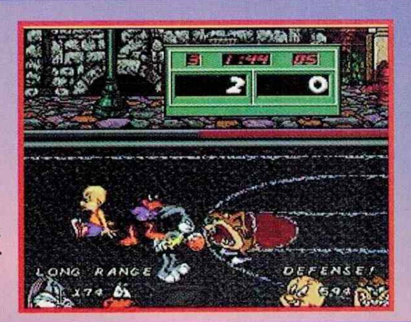
Entre otras cosas, tendremos más análisis de juegos del N64. Títulos como Ironman and X-O Man O War in Heavy Metal para el GB y por si fuera poco, también tendremos Marvel Super Heroes y un previo del juego Donkey Kong Country 3 para el SNES.

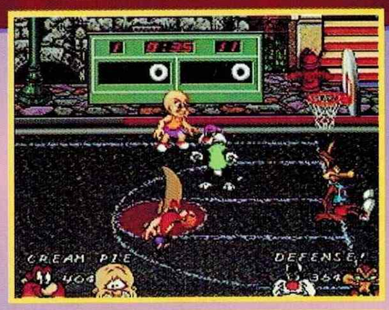


Si quieres transformarte en Bugs Bunny (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

X, R, X, R

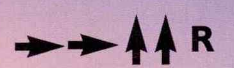
Si lo haces correctamente, aparecerá en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Bugs Bunny. El botón R lo puedes substituir por el botón L.





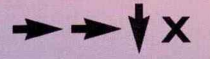


Si quieres transformarte en Elmer (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando



Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Elmer. El botón R lo puedes substituir por el botón L.

Si quieres transformarte en Daffy Duck (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando



Si lo ejecutas correctamente, en el juego aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Daffy Duck.





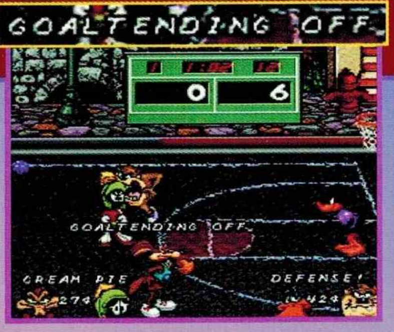


Si quieres transformarte en Sylvester (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

R, R, R, X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Sylvester. El botón R lo puedes substituir por el botón L.





Si quieres desactivar o activar el Goaltending (que es la regla del juego en la que si interfieren un tiro que ya va cayendo en la canasta cuenta aunque no entre el balón) ejecuta lo siguiente

← ← ↑ ↑ → → L o R

Si lo aplicas correctamente en la pantalla del juego aparece un comentario GOALTENDING OFF u ON según sea el caso. Este código no te cuesta ni un centavo.

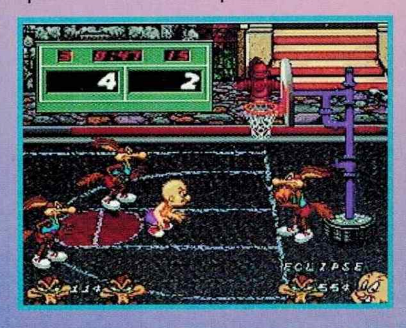




Si quieres transformarte en Wile E. Coyote (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

X, R, R, X

Si lo ejecutas correctamente aparecerá en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Wile E. Coyote. El botón R lo puedes substituir por el botón L.




TOMALO CON LECHE
CON QUIK
Nestlé
Quik
¡Cuate,ayúdanos a escapar encontrando las últimas 2 palabras secretas!
Nestlé
Quik®
DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO
Escríbelas en orden junto con las otras 3 de los anuncios anteriores.
En el próximo anuncio sabrás que pasó.